Wim Dewijngaert

Verkoopprijs: Bfrs 295 / Hfl 14,75

HET GROTE MSX PEEKS, POKES EN TRUUKS BOEK

Deel 2



een uitgave van MSX-club BELGIË - NEDERLAND

INHOUD

Het grote MSX peeks, pokes en truuks boek deel II

Beste lezer,

Wie had dat ooit gedacht? Amper een jaar na het verschijnen van het eerste deel ligt nu de opvolger van "Het grote MSX peeks, pokes en truuks boek" voor U.
We brengen U naar gewoonte een compilatie van de al eerder verschenen speeltips in "MSX Club Magazine".
Bovendien vindt U in dit boek nog nooit eerder gepubliceerde truuks en maps.
Van deze gelegenheid wil ik dan ook gebruik maken om alle inzenders van harte te bedanken. Zonder hen was dit tweede PPT boek er nooit gekomen.
Onze speciale dank aan Frank Druijff & co voor de superbijdrage over EGGERLAND II.
Veel succes bij het uitproberen van de truuks en misschien tot in deel drie?

Wim Dewijngaert

Hype

(Methodic solutions, diskette)

Als het spel ingeladen is moet je HARVEY intikken. Nu kom je in de programmers-mode. Nu kan je verschillende toetsen indrukken:

I	= onkwetsbaar
L	= een leven meer
W	= warp (naar volgende stage)
B	= border-kleur
F1 tot F5	= snelheid
ESC	= programmers mode off

Zanac Ex

(Compile, megarom)

In area 3, deel 1 staat op een zeker moment een blauw vierkantje (links). Als je daarop enkele keren schiet zal er een elfje uitkomen. Dit zal onder je vliegtuig komen hangen en wanneer je aan het volgende groot vijandelijk gebouw komt, zal het elfje dat vernietigen.

Ook in area 3, deel 2 zal aan de rechtse kant een gebouw komen dat sterk op een gezicht lijkt. Het gebouw heeft 2 grote rode ogen en als je er op schiet gaan deze dicht. Je kogels zullen dan verdubbelen. Zo kan je 6 kogels langs elkaar krijgen en zeer nuttige wapens bekomen. Ook de speciale kogels verdubbelen of veranderen.

DAIVA Story 4

(T&E soft, megarom)

Als er komt te staan "INPUT WAR DATA", tik dan EOJONKLKKSMBLFBLHU. Wanneer je dit hebt ingetikt het je twee vloten: de LATNA en de AKAY 2.

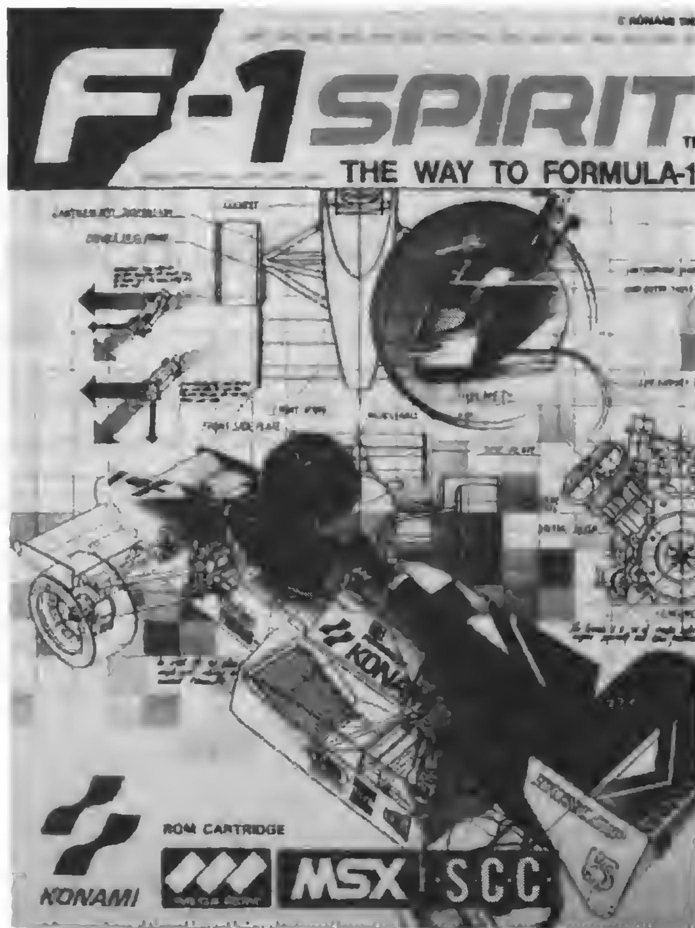
Een andere tip: tik als WAR DATA eens LAYDOCK. Je krijgt dan een plaat en een demonstratie van het spel LAYDOCK (ook van T&E soft).

The Dambusters

(Comptiq, cassette)

Hier volgt een manier om van de Messerschmidt-vliegtuigen af te komen. Als je vanuit de geschutskoepel een BF109 ziet aankomen moet je het vizier op het vliegtuig mikken en afvuren. Ondertussen beweeg je het vizier zachtjes van links naar rechts, zodat je meer kans hebt dat de brandstoftank geraakt wordt. Het vliegtuig zal dan exploderen.

De beste koers bij dit spel is zuidoost. Dan kom je over de Belgische kust, waar het afweergeschut minder zwaar is.



Formula One Simulator

(Konami, megarom SCC)

Typ volgende codewoorden in in de 'input password' mode.

MITAIYOENDDEMO: eind-tekeningen

MAXPOINT: maximum aantal punten

HYPEROFF: de pitstop gaat veel sneller

ESCON: met F5 stopt de race

ESCOFF: heft ESCON weer op

MAXPOINT: je kan alle races (zonder je eerst je moeten kwalificeren) rijden



L'Affaire

(Infogrammes, diskette)

Eerst wat basisregels:

Telefoneren: ga met de cursor naar een telefoon en druk op de vuurknop. Neem wel de agenda vast. Beneden zie je de foto van de persoon waarmee je belt. Zet de cursor op die foto en druk. Als je al wat gevorderd bent kan je zo de persoon die je wilt bereiken kiezen. Om de informatie te horen zet je de cursor op een willekeurige plaats en drukt.

Geld afhalen: hiervoor moet je eerst naar Barcelona. Achter een vuilnisemmer ligt een man, waarvan je alleen twee benen ziet. Geef hem geld (portemonnee selecteren, op de man gaan staan en drukken) en hij geeft je een betaalkaart (vuilnisbak). Zet de cursor nu op de dronkenlap op de voorgrond en neem de code. NEEM DE CODE NOOIT VAST!!! Ze zal dan niet werken. Laat ze dus gewoon in je zak zitten. Om 2000 Fr. af te halen, moet je gewoon naar de bankautomaat (deze is niet in Parijs) en je kaart erin steken. Is al je geld van de rekening op, bel dan naar de eerste persoon. Deze zal je rekening terug volstorten.

De politieagent: laat braafjes je papieren zien. Neem NOOIT de colt vast. De agent schiet je dan neer.

En nu het spel. Als ik "neem vast" of "laat zien" zeg, bedoel ik dat je dat voorwerp moet selecteren. Met "ga naar" bedoel ik dat je die persoon of die plaats in dat land moet kiezen.

Parijs: ga naar de achterbuurt. De 2de persoon van links zegt dat Mylene met een Engelsman is getrouwd.

Amsterdam: ga naar de winkel. Neem rechts in de etalage het uurwerk. Vermom je als gangster en ga naar de man in de etalage. Hij zegt dat hij een Colt 45 heeft. Zoek hem in de etalage en ga (met de Colt) terug naar de man. Nu zegt hij dat hij ook kogels heeft.
Ga nu naar de woonwijk. De persoon links van de gracht is de nederlander die tegen u getuigde. Hoor hem uit als Raymond.

Londen: ga naar de Sex Shop, die eigenlijk meer een Sex Street is. Geef de 3de persoon van links geld en ze zal meer vertellen over je vrouw Mylene.

Cannes: ga naar het cafe. De persoon die uiterst rechts zit is de barkeeper die tegen u getuigde, en hij zal spreken met Raymond die de colt vast heeft.
De persoon in de stoel vertelt dat een zekere Jacko Macco met een hoertje uit Engeland trouwde. Neem de foto van de tafel.

Rome: ga naar de filmstudio's. Vermom je als journalist en laat de foto zien aan de man links. Dit is Jacko Macco. Hij zal vertellen dat ze al lang gescheiden zijn.

Parijs: ga naar de achterbuurt. Ga als Raymond naar de dame links. Dit is de verdachte persoon uit Parijs. Zij verwijst je door naar de bandiet aan de Moulin Rouge. Ga erheen. De centrale figuur is de bandiet. Vermom je als gangster, en je wordt weer doorverwezen, deze keer naar Barcelona.

Barcelona: hier staat in het midden een man. Deze stuurt je naar twee vrienden in het Guell park. Hier moet je nu ongeveer twee uur later aankomen. Is het bv. 7.03u, reis dan tussen de bankautomaat, het park en de haven heen en weer tot het bv. 8.55u is. De vrienden in het park sturen je nu met een omslag naar Meneer Roger. Ga eerst naar de persoon beneden. Kies Raymond en de foto en ze zal zeggen waar Mylene woont. Je kan nu naar Mylene gaan. Laat je (in het park) je portemonnee niet afnemen door de bovenste dame. Gebeurt het toch, neem dan de colt om hem terug te krijgen. Neem in de winkel naast de bankautomaat een omslag.

Parijs: ga naar de Moulin Rouge en laat de omslag (als baas) zien aan de man rechts. Je kan nu naar het "Ritz" hotel. Laat de omslag nu zien aan de man rechts. Als je niet als baas vermomd bent, gooit de man op de voorgrond je buiten. Als je aan de man rechts (dit is waarschijnlijk meneer Roger) de colt toont, wordt hij zenuwachtig.

Cannes: ga naar het cafe. De man op de stoel (van de foto) zal over Larry Bachey vertellen (Raymond). Ga naar het strand en dan naar de persoon uiterst links. Dit is Larry. Vermom je als baas en toon de omslag. Je kan nu met hem naar zijn villa. Met de colt zegt hij meer. Ga nu naar het strand en dan terug naar de villa. In de plaats van Larry staat hier nu een persoon die zegt dat Larry naar huis is.

Rome: je kan hier nu naar Larry's appartement. Ondervraag als Raymond de 5de persoon van links. Deze verwijst naar de PPCQ in Duitsland. Je kan dan naar een krantendrukkerij, maar ik weet niet wat je hier juist moet doen.

Hamburg: ga naar het PPCQ-kantoor. Is hier niemand (te laat of te vroeg), reis daar dan heen en weer tussen de bankautomaat en het kantoor. Iets naast de rechtse man kan je een PPCQ-pas vinden (gele stip) met de portemonnee. De dame links zegt dat, als je je als journalist vermomt, Yann Marrh zijn toespraak aan het voorbereiden is. Ga naar de PPCQ-meeting. Houd de PPCQ-pas vast en zoek de man die zegt dat de leader (Yann) op het vliegveld is. Vind je deze man niet, reis dan naar het kantoor en terug tot de man er wel is. Ga nu snel naar het vliegveld, anders is Yann Marrh al weg. Hij is de centrale figuur op het vliegveld. Hij zegt dat je een afspraak moet maken. Vermom je als baas en hij zegt dat je weg moet wezen en als je de colt vastneemt, laat hij je wegsturen.

Londen: ga naar de Sex Shop. Vermom je als journalist en de man die in zijn venster zit vertelt je over een film. Je kan nu naar de Gray Hunt studio's. Hier is een man die er niets mee te maken wil hebben, tot je de colt vastneemt (Raymond). Nu wil hij met je mee. Mijn probleem is nu, dat ik niet weet waar hij met me heen gaat.

Een overzicht van de locaties (overal zijn er waarschijnlijk 3):

Parijs	achterbuurt	Moulin	Rouge Ritz-hotel
Cannes	strand	cafe	Barry's villa
Barcelona	Guell-park	haven	Mylenes huis
Rome	appart.	drukkerij	filmstudio
Londen	/	Sex-Shop	filmstudio
Amsterdam	woonwijk	/	winkel
Hamburg	meeting	vliegveld	PPCQ-kantoor

Met al deze tips kom je al een eind, maar dan zit je plots vast. Als je de file PHR.TEX met TASWORD laadt (of met een andere tekstverwerker), dan kom je tot de conclusie dat Yann Marrh zijn vliegtuig laat gaan om met jou te praten.

Ook in het Ritz-hotel moet er iets anders gebeuren.

The Treasure of Usas

(Konami, megarom)

Hier komen enkele tips voor USAS.

De wezens uit de doodshoofden kan je pletten door erop te vallen.

De ruines komen altijd overeen met de emotie. Bijvoorbeeld: 1ste ruine = 1ste emotie, 2de ruine = 2de emotie, enz.

Als Cles blij is (1ste emotie) kan hij over lucht en gaten lopen!

Bij het grote beeld laat je Cles naar binnen gaan. Loop dan naar het midden toe en blijf slaan tot alle symbolen stuk zijn.

Bij de eerste ruine gebruik je best Wit, bij de andere Cles.

Dit zijn de codes voor de vijf stages:

Stage 2:	JUBA RUINS	- DUNHUANG
Stage 3:	HARAPPA RUINS	- ALCHI
Stage 4:	GANDHARA RUINS	- HUNZA
Stage 5:	MOHENJO DARO	- AGRA

The Police Story

(Aackosoft, cassette)

Druk op stop en daarna op F5 om naar het volgende level te gaan.

Pippols

(Konami, cartridge)

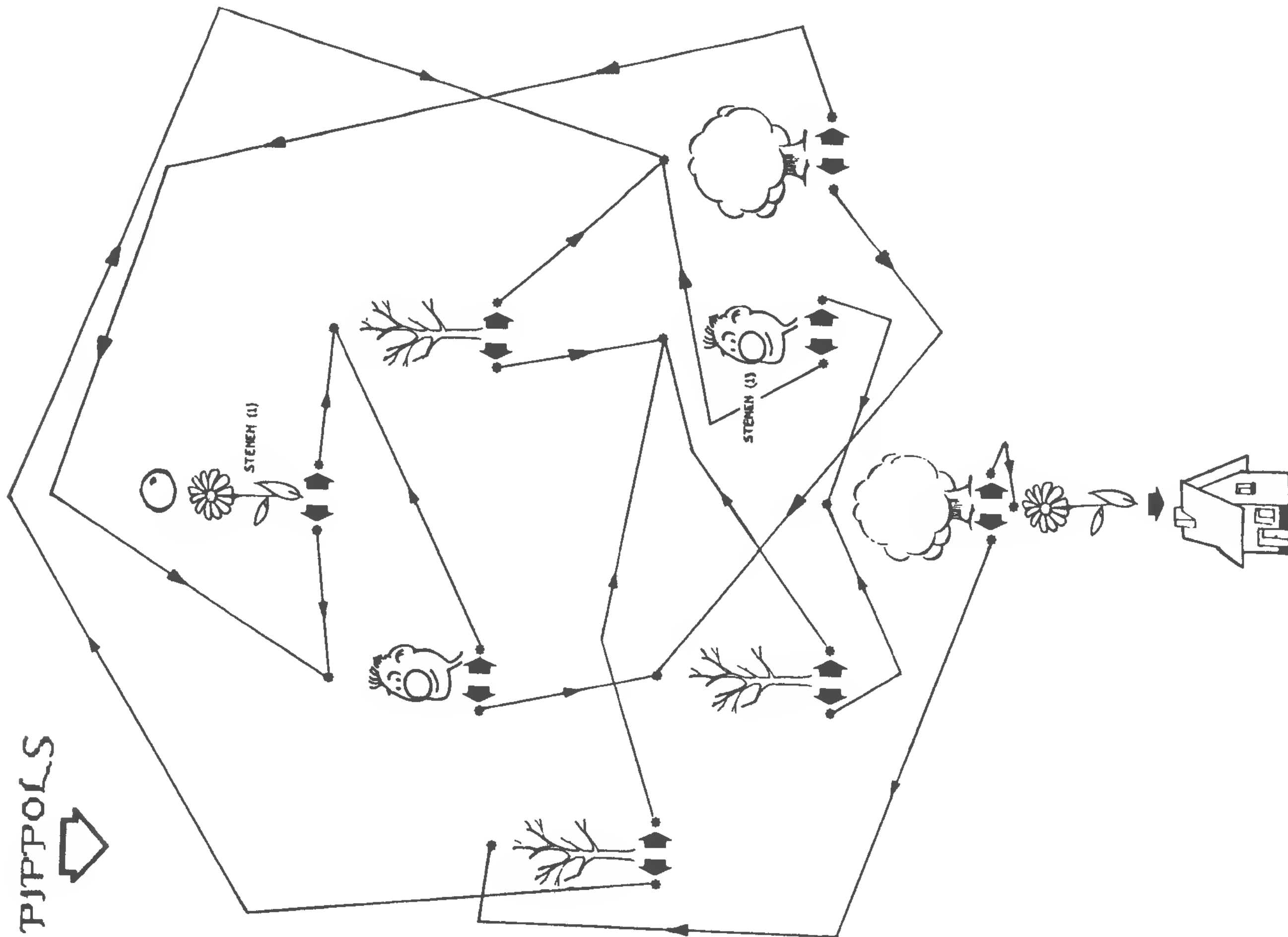
Tracht zoveel mogelijk punten te halen. Je krijgt een extra leven bij 20.000, 80.000, ...(telkens 60.000 bijtellen).
Bordjes met afstand, kruis en klok leveren elk 3.000 punten op.
Vlinders geven 1.000 punten als ze allemaal gepakt worden.
Rode en groene schoentjes leveren elk 5.000 punten op.
In alle velden kom je een kruis en een klok tegen: een kruis ruimt alle aanwezige monsters op en een klok zet het beeld stil. Alleen Pippols kan nu nog lopen en zo kan hij de booswichten vernietigen. (1.000 punten per stuk).

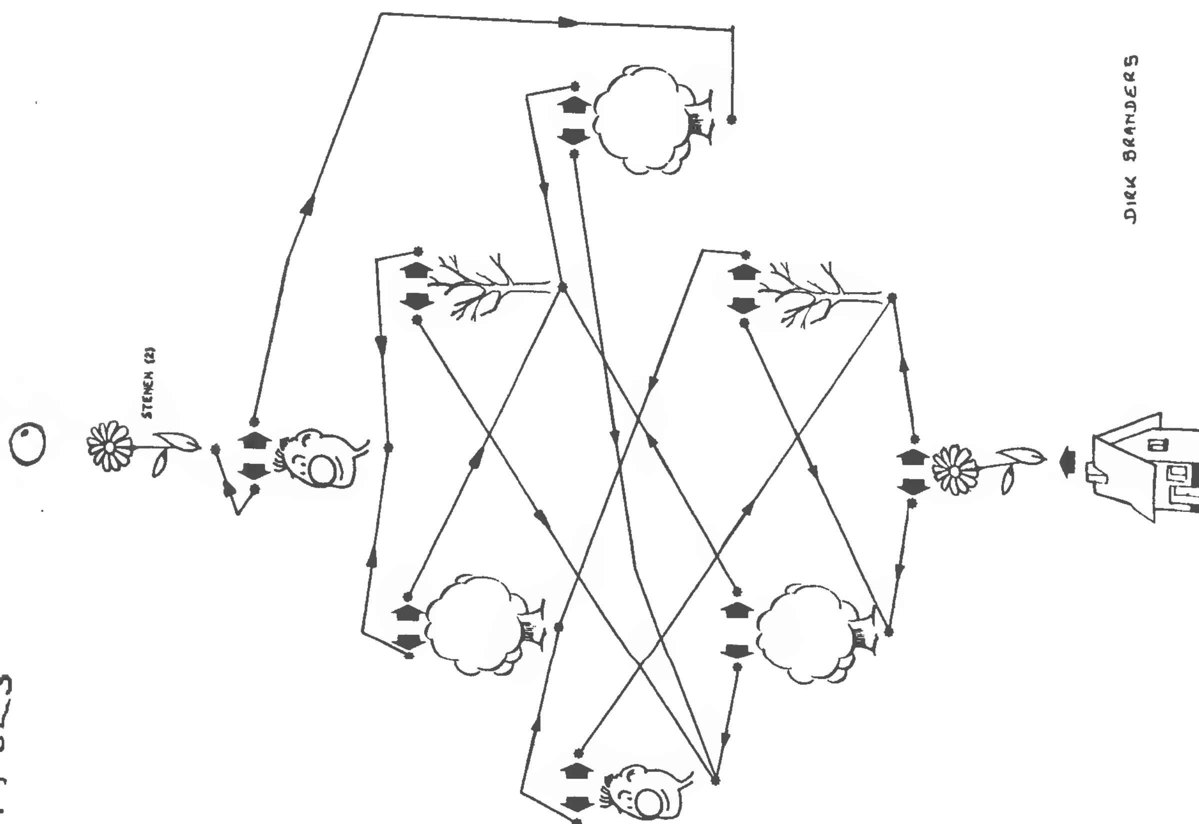
Verder zijn er nog rode en blauwe schoentjes te vinden: rode schoentjes verhogen je loopsnelheid en de blauwe schoentjes laten links - rechts vrij bewegen. Het eerste rode schoentje krijg je door in het eerste veld alle voorwerpen te nemen.
Bij einde veld: ga zo vlug mogelijk in het gangetje. Alle monsters worden dan vernietigd en brengen je elk 1.000 punten op.
Blijf voor je eigen veiligheid voor spookjes en muisjes altijd tussen twee bomenrijtes staan.

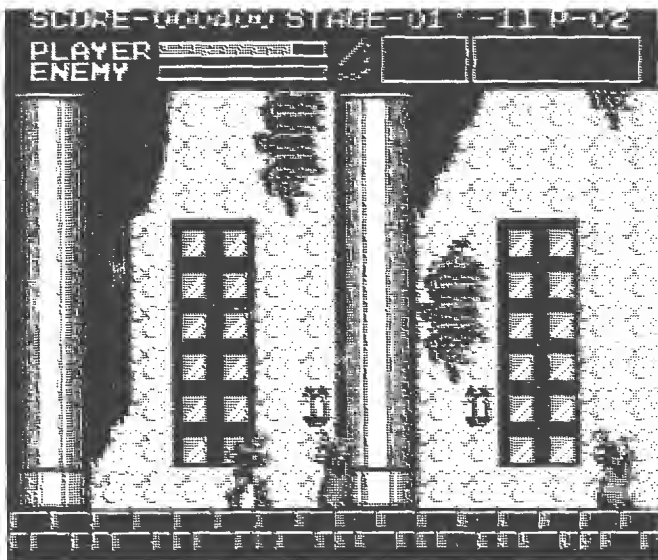
Op de map betekenen stenen(1) en stenen(2): (1) = eerste opening (2) = tweede opening die je tegenkomt. Let op want er komen vallende stenen uit de tegenovergestelde richting.

Om deze stenen te ontwijken moet je het volgende doen. Ga met Pippols links staan, wacht tot er bijna een steen je verbrijzelt, spring dan helemaal naar rechts, wacht tot er een steen vlak bij je is, spring vervolgens terug naar links, ...herhaal dit zoveel maal als nodig is....




PIPPOLS
STENEN (1)
STENEN (1)


PIPPOLS
STENEN (2)
DIRK BRANDERS



Vampire Killer

(Konami, megarom)

Als je in stage acht op CTRL en TEGELIJKERTIJD op STOP drukt, dan kan je het scherm bevriezen en weer activeren. Nu is de "GAME MASTER" (zogezegd) aangesloten. Dit wil zeggen dat er een paar extra opties in het spel zijn bijgekomen. Je kan nu de "F5 Continue" optie gebruiken, op een bepaalde stage starten en tot 99 levens hebben.

Een niet alledaagse truuk, zou ik zeggen!

In deel 1 staan er maps van dit spel op bladzijde 32 en 33.



The Protector

(Eaglesoft, cassette/diskette)

Druk op de toetsen T en O om een scene verder te gaan.

Konami - Combi

Een gekke titel, waarmee we gewoon het "combineren van cartridgen" bedoelen, een nieuwe valsspeelmogelijkheid van de Konami-spelmakers.

Nemesis II: plaats Penguin Adventure in slot twee en Nemesis II in slot een. Nu krijg je een pinguin in de plaats van een vliegtuigje, dat met hartjes schiet.

Als je Q-Bert samen met Nemesis II gebruikt kan je de volgende codewoorden in de F1-mode intoetsen:

NEMESIS naar de volgende stage

METALION extra schild

LARS 18TH complete uitrusting

Er is echter nog een derde tip. Plaats hiertoe "The Maze of Galious" in slot twee. Het "moeilijke" aan Nemesis II wordt hierdoor uitgeschakeld. Normaal ben je, als je stuk gaat, al je wapens kwijt. Nu echter niet. De nieuwe optie "BACK-UP" geeft je je oude wapens terug.

Ook The Maze of Galious kan gepowerboost worden met een extra cartridge.

Probeer maar eens de volgende combinaties: Maze of Galious in slot een, Knightmare in slot twee (99 levens) en Maze of Galious in slot een, Q-bert in slot twee (100 pijlen, geldstukken en sleutels).

Army Moves

(Imagine/Dinamic, cassette)

De code die je nodig hebt in het tweede gedeelte van het spel is 37215.

Magical Kid Wiz

(Sony, cartridge)

In de eerste stage moet je zoveel mogelijk wapens verzamelen om tegen de drie draken te vechten. Als je genoeg wapens hebt, neem dan de tweede deur en val de draak aan. Het monstertje zal je beschermen tegen de vlammen. De draak zal na een tijdje verpulveren en je krijgt dan de eerste sleutel.

Ga nu verder totdat je terug aan de eerstvolgende poort komt. Nu kan je de tweede draak aanvallen die nu zichtbaar is geworden. Voor je de draak aanvalt moet je er voor zorgen dat je vijf kristallen hebt. Als de draak dood is, neem je de linkse deur, en zo kom je meteen in de derde deur terecht (de wolken).

Klim nu naar boven maar, let op, als je nu helemaal naar beneden valt kom je terug bij de eerste poort terecht. Als je helemaal boven bent zie je een kasteel. Ga ervoor staan en duw de joystick naar boven. Zo kom je in het kasteel terecht. Je staat nu voor de derde en laatste draak. Gooi de vijf kristallen op hem en hij zal tot stof wederkeren.
De derde sleutel is nu in je bezit. Ga naar rechts. Daar staat de prinses. Gebruik de derde sleutel om een brug over de kloof te laten komen. De prinses blijkt dan vals te zijn, en nu val je helemaal naar beneden. Zo kom je in de tweede stage terecht.

Nog een leuke truuk voor dit spel:

Plaats de cartridge in het slot, doe alle twee de joysticks in de poorten, begin het spel en ga naar het hoogste punt van het scherm.

Nu roep je best even een tweede persoon, want hier zijn twee spelers bij nodig.

	SPELER 1	SPELER 2
1e	Blijf schieten	Joystick naar links + schieten
2e	Blijf schieten	Joystick naar rechts + schieten
3e	Blijf schieten	Joystick naar beneden + schieten
4e	Blijf schieten	Joystick naar boven + schieten

1e = DOOD
2e = alle extra hulpmiddelen
3e = extra mannetje
4e = niets

2 en 3 kunnen oneindig herhaald worden.

RADX-8

(Radarsoft, diskette)

Meer levens

```
10 SCREEN8:COLOR0,0,0
20 BLOAD"title.pic",S
30 SETPAGE1,1
40 BLOAD"screen",S
50 BLOAD"sprites",S
60 SETPAGE0,0
70 BLOAD"RADX.EXE"
80 POKE&HC10B,64:DEFUSR=&HC0D9:X=USR(0)
```

Kung-Fu Master

(Acho, cartridge)

Stage 1

Tracht zo weinig mogelijk te treuzelen, je tijd om deze stage uit te spelen is immers beperkt. Om de tegenstanders uit de weg te ruimen gebruik je bij voorkeur een stamp, want deze beweging kan je sneller achter elkaar uitvoeren dan het boksen.
Als er een messenwerper van rechts komt is het het beste dat je hem niet aanvalt maar je steeds koncentreert op de linkerkant van het scherm, natuurlijk moet je wel zijn messen ontwijken. Als je bijna op het einde van de stage bent zal hij naar je toelopen en je trachten te verslagen: draai je dan om en stamp hem. Nu kom je bij een krijger met een stok. Deze kan je verslagen door je te bukken en te stampen als hij nadert. Op die manier zal je wel minstens een maal geraakt worden...

Stage 2

Porbeer de blauwe potten stuk te stampen voor ze de grond raken, want anders veranderen ze in kleine draakjes die niet te doden zijn!

De rode draken zijn wel te vernietigen, maar als je een keer mist kan dat je dood betekenen omdat ze na een paar seconden vuur spuwen. De gele zonnen vernietig je door een flying kick. Om de aanvallende tegenstanders uit de weg te ruimen gebruik je best dezelfde taktiek als in stage 1. Let wel: nu mag je je niet bekommeren om de messenwerpers die van links komen en moet je diegenen die van rechts komen aanvallen.

De man met de boemerangs kan je op dezelfde manier te lijf gaan als de stokkenvechter uit stage 1.

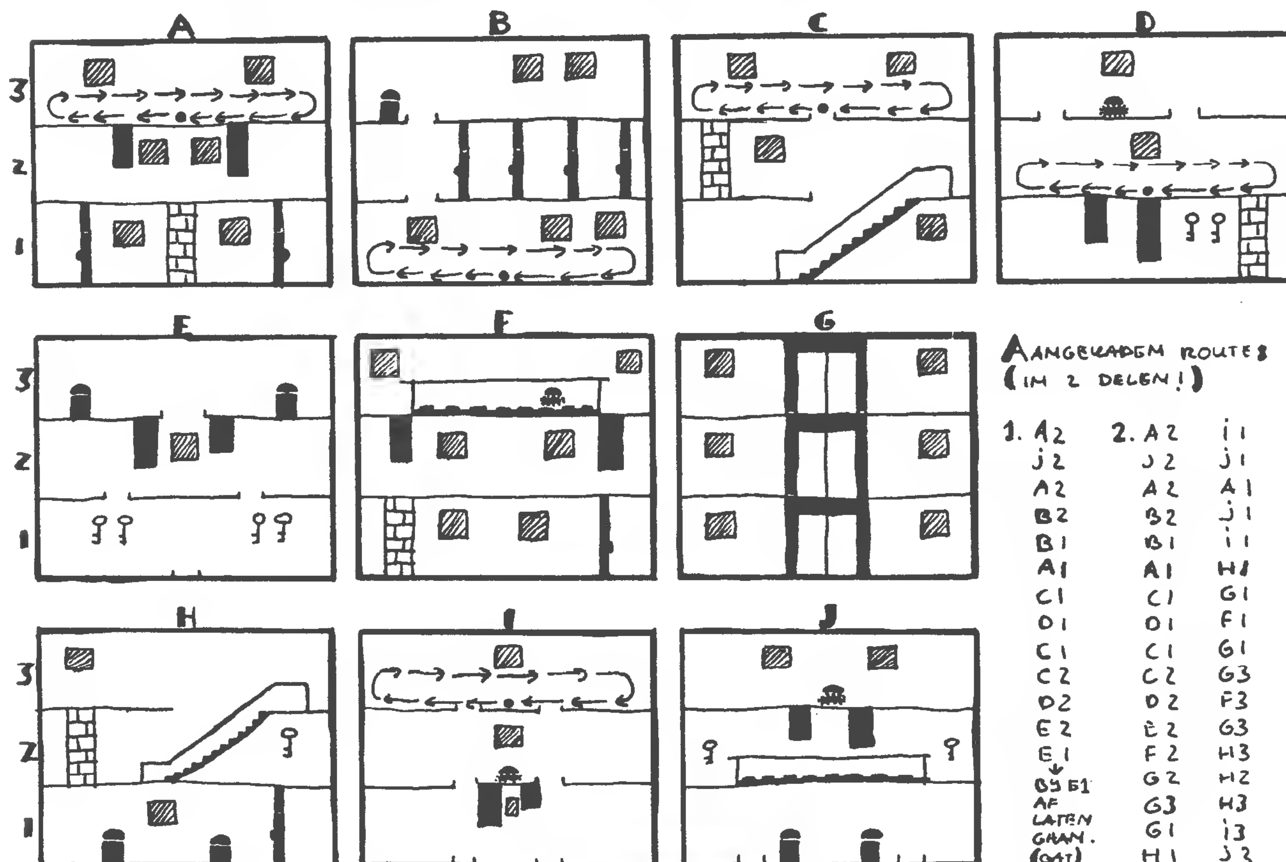
Stage 3

Gebruik zoveel mogelijk een low kick, op die manier raak je de dwergen vooraleer ze hun levensgevaarlijke salto's kunnen uitvoeren (voor het verslagen van de messenwerpers, zie stage 1). De reus kan je doden door continu de flying kick toe te passen.

Stage 4

Deze stage heb ik zelf nog niet helemaal kunnen voltooien, maar de bijen kan je het best verslagen door te boksen.


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
AANGERADEN ROUTES
A 2
B 2
C 2
C 1
B 1
C 1
C 2
D 2
C 2
C 1
D 1
E 1
E 3
F 3
G 3
E 2
D 2
E 2
F 2
G 2
H 2
I 2
J 2
J 1
I 1
H 1
I 1
J 1
A 1
B 1
C 1
D 1
E 1
F 1
E 1
E 3
D 3
C 3
D 3
E 3
F 3
G 3
H 3
I 3
J 3
A 3
B 3
C 3
THE LEVEL 1 HEIST


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
AANGERADEM ROUTES
(IN 2 DELEN!)
1. A 2
j 2
A 2
B 2
B 1
A 1
C 1
D 1
C 1
C 2
D 2
E 2
E 1
BIJ E1 AF LATEN GAAN. (GAT)
2. A 2
J 2
A 2
B 2
B 1
A 1
C 1
D 1
C 1
C 2
D 2
E 2
F 2
G 2
G 3
G 1
H 1
i 1
j 1
A 1
j 1
i 1
H 1
G 1
F 1
G 1
G 3
F 3
G 3
H 3
H 2
H 3
i 3
J 3
A 3
B 3
C 3
D 3
E 3
D 3
C 3
C 2
THE LEVEL 1 HEIST
E. SCHATBORN

Fire Hawk

(Players, cassette)

Wanneer je tijdens het spelen de pauzetoets ingedrukt houdt, bewegen de sprites aanzienlijk trager en wordt het spel een stuk speelbaarder.



Soul of a Robot

(Mastertronic, cassette)

Oneindig aantal levens

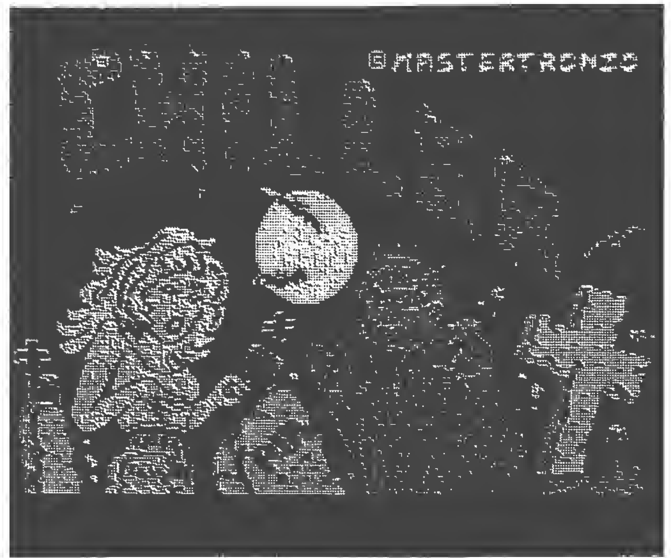
```
10 CLS:BLOAD"CAS:"
20 DEFUSR1=&HFE00
30 DEFUSR2=&H8140
40 DEFUSR3=&H8166
50 BLOAD"CAS:"
60 FORI=0TO8
70 READA:POKE&HFE00+I,A:NEXT
80 NEXT
90 DATA  &H3A,&H86,&H86,&H3E,&HFF
100 DATA &H32,&H86,&H86,&HC9
110 A=USR1(0):A=USR2(0)
120 BLOAD"CAS:":A=USR3(0)
```

Alpha-Roid

(cassette)

255 levens

```
10 BLOAD"CAS:"
20 POKE&H97BB,255
30 DEFUSR=startadres:X=USR(0)
```



Chiller

(Mastertronic, cassette)

Oneindig aantal levens

```
10 KEYOFF
20 COLOR15,1,1
30 LOCATE2,10
40 PRINT"CHILLER IS LOADING..."
50 BLOAD"CAS:"
60 COLOR1,1,1
70 SCREEN2,2,0,2
80 DEFUSR=PEEK(64703)+(256)*PEEK(64704)
90 A=USR(0)
100 BLOAD"CAS:"
110 FORI=0TO7
120 READA
130 POKE&HEF00+I,A
140 NEXTI
150 DATA &H3E,&H3C,&H32,&HC2,&H8B
160 DATA &HC3,&HAC,&H8A
170 DEFUSR=&HEF00
180 A=USR(0)
```

Pastfinder

(Activision, cassette)

Superspeed vuren

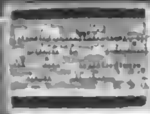
```
10 CLS
20 PRINT"PASTFINDER IS LOADING..."
30 BLOAD"CAS:"
40 POKE&H834B,0
50 POKE&H84CF,0
60 POKE&H86D8,255
70 PRINT"DRUK EEN TOETS"
80 A$=INPUT$(1)
90 DEFUSR=&H8010:A=USR(0)
```

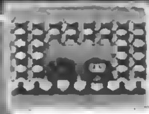
COMPUTER PROGRAM

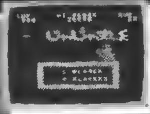
MSX 64K

NINJA II











Ninja 2

(Jaleco, cassette)

In stage 2 kun je best meteen naar boven gaan en onder de prinses gaan staan. Als je dan springt, krijg je zomaar eventjes 72.00 punten cadeau!

Barnstormer

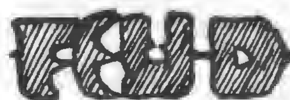
(Electric Software, cassette)

Zodra je een stage uitgespeeld hebt, en je vliegtuigje begint te knipperen, moet je helemaal links gaan en met volle kracht, vlak boven de ballonnen, op de watertoren afvliegen. Door de snelheid schiet je met je vliegtuigje door de watertoren heen en stort die in elkaar.

Decathlon

(Activision, cassette)

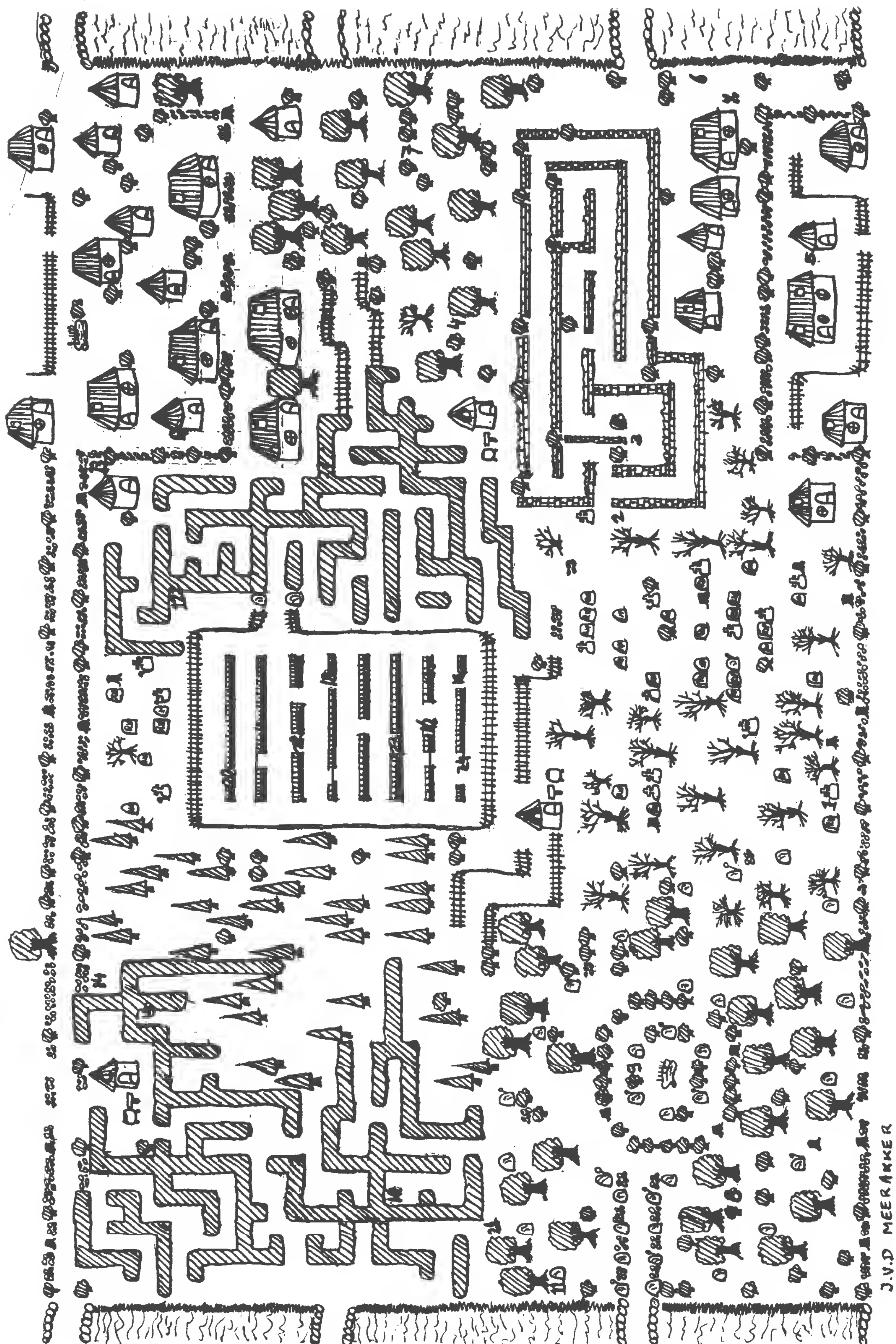
Houd de rechter-cursortoets continu ingedrukt en druk de linker-cursortoets herhaaldelijk in met tussenpozen van een halve seconde. Zo zal je practisch altijd op volle snelheid lopen zonder moe te worden.



KRUIDEN:

1: BONES
2: BURDOCK
3: MAD SAGE
4: SPEEDWELL
5: SKULLCAP
6: KATSEAR
7: BALM
8: CUD WEED
9: DEVILSBIT
10: HEMLOCK
11: PIPEWORT
12: DRAGONSTEETH
13: RAGWORT
14: DANDYLION
15: BOGBEEN
16: THISTLE
17: KNAP WEED
18: CHONDRILLA
19: FEVERFEW
20: BIND WEED
21: TOADFLAX
22: MOUSETALL
23: FOX GLOVE
24: SNAPDRAGON

A: LEARIC'S HUT
B: HIEKE'S HUT
C: LEANORIC'S HUT


J.V.D MEERAKKER



Hydlide

(T&E soft, diskette)

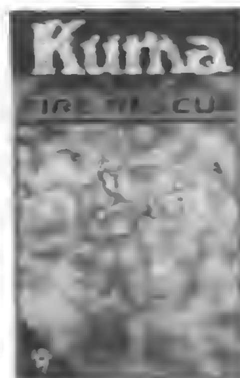
Verzamel eerst zoveel mogelijk "life" door slijm te doden. Doe vaak, zeer vaak een memory save! Na een tijdje geeft slijm geen "experience" meer, ga dan het kruis zoeken. Ga nu naar het kasteel en probeer de vampier in de rug aan te vallen, tot hij dood is. Er verschijnt een kist met een lamp erin. Ga naar het bovengrondse doolhof met de "ropers", pak de kist, en er verschijnt een gat. Nu kan je de rest van de voorwerpen gaan zoeken. De twee elfjes vind je door een bewegende boom en een boom in het veld met de wespen aan te vallen.

Einde: ga door het water naar het eiland met de draak en het kasteel. Zorg dat er geen "Eel" in het water is en val de draak een keer in de buik aan. Ga vlug naar het land ernaast en ga op het gras staan tot je weer alle energie hebt (opgepast voor de Hypers!). Ga terug en doe hetzelfde tot de draak dood is. Nu kan je op het eiland gaan. Onder het kasteel moet je op de knop drukken en je bent binnen. Zorg dat je in veld 1 van het doolhof geen energie verliest!!! Ga verder tot je in het veld met de grafzerken komt. Ga naar de middelste en val het aan. Het verdwijnt! Ga terug naar buiten, en het water is veranderd in steen. Je moet 2 kisten nemen die op de stenen staan. Ga naar het bovengronds doolhof van de "ropers" en ga in het gat. Als je daar enkele "Goldarms" dood, dan kan je het schild en een juweel vinden. De twee andere juwelen zijn verborgen in het kerkhof en op het versteende water. Ga terug naar het kasteel, en in het tweede veld zie je Varalys himself. Nu doe je het volgende: ga in de deuropening van het eerste naar het tweede veld staan en wacht tot je alle energie terughebt. Ga naar veld 2 en ga naar Varalys, zonder op de knop te drukken!!! Verdoe niet al je energie! Zodra deze bijna op is, ga je terug naar de deuropening in veld 1, en wacht tot je energie weer vol is. Herhaal dit tot Varalys dood is! Denk eraan: veel saven !!!

Fire Rescue

(Kuma, cassette)

Zet de brandweerman steeds links van een verdieping en laat het vuurtje op de brandweerman afkomen. Wanneer het juist voor hem is, spring dan met uw mannetje erover. Let op: blijf dan springen tot de brandweerman helemaal rechts is waar zich een brandblusser bevindt. Blus vervolgens het vuurtje en breng de muis in veiligheid. Deze truuk kan men pas vanaf stage 3 gebruiken. Spijtig is dan wel, dat als alle stages voldaan zijn, de computer vastloopt.





Dog Fighter

(Hudson soft, cassette)

Als je in een hoge stage bent, en je zult niet meer lang te leven hebben, is het interessant om je met vliegtuig en al op het vliegdekschip van je vijanden te gooien (een soort kamikaze-duik dus). Je krijgt dan de punten van het schip en de vliegtuigen die erop staan.

Metal Gear

(Konami, megarom)

Tik tijdens het spel in de pauze-mode het woord NORIKO in. Je hebt nu 999 kogels in je bezit. Met DS 4 heb je een ster meer.

Er zaten een paar foutjes in de maps van Metal Gear bij het eerste deel van het PPT boek. Het eerste probleem situeerde zicht rond de gevangenis. Men kan daar namelijk geen P-bomb plaatsen omdat al je wapens afgenomen werden. Het is wel mogelijk de muur open te breken door er een paar keer met de vuist op te slaan. Bij de "machine gun man" is het niet kaart vier, maar kaart drie die je moet gebruiken om de rechtse deur te openen. Ook middenin het doolhof moet je kaart drie in de plaats van kaart vier gebruiken.

Zie maps in deel 1 van bladzijde 36 tot en met 45.



Jet Set Willy 2

(Software Projects, cassette)

Druk tijdens het spelen de vier cursortoetsen, de spatiebalk en de selecttoets TEGELIJK in. De computer vraagt dan een codewoord. Typ nu CAVEMAN. Je beschikt nu over de volgende mogelijkheden:

F1: kaart van alle kamers. Met het glimmende bolletje kies je een kamer. Dan druk je op de vuurknop of spatiebalk. Nu kom je in de geselecteerde kamer terecht. Met het krulsje kan je de plaats bepalen waar Willy terecht zal komen. Druk dan weer op de vuurknop of spatiebalk om het spel te starten.

F2: bezorgt je 255 levens

Nemesis 2

(Konami, megarom)

Stage 1: Giant Statue Planet

Ga zo dicht mogelijk bij het moederschip, blijf in het midden van de raketten en schiet de hele tijd. Vlieg nooit weg, maar zorg dat als hij heel dicht bij je komt, je tussen zijn raketten blijft.

Stage 2: Jungle Planet

Herhaal hetzelfde stramien als bij stage 1, maar deze keer mag je niet kijken waar je schiet. Hou steeds je vliegtuig en de lasers in de gaten. Blijf gewoon de hele tijd door schieten, maar zorg dat je telkens klaar bent om onverwachts te moeten manoevreren.

Stage 3: Ancient Planet

Hetzelfde als bij Stage 2. Zorg wel dat je ofwel een laser hebt, ofwel dat je in OPTION 1 zit. Het is nu nodig dat je de hele tijd roekeloos in het rond schiet en dat je je snel uit de voeten maakt als hij vuurt. Er is ook een bonusstage. Net nadat je het tweede stukje ruimte gepasseerd bent zal je drie kleine zuiltjes op elkaar zien staan. Schiet de onderste stuk en zet je vliegensvlug in zijn plaats (je zal niet verpletterd worden!). Nu wordt je getransporteerd naar de bonus-stage (blijf proberen indien dit niet dadelijk lukt, want je moet echt zeer vlug zijn).

Stage 4

Om in stage 4 de vijandelijke laserkannonen te kunnen vernietigen, is het nodig dat je op het kanon zelf schiet als het uit zijn schuilplaats te voorschijn komt.

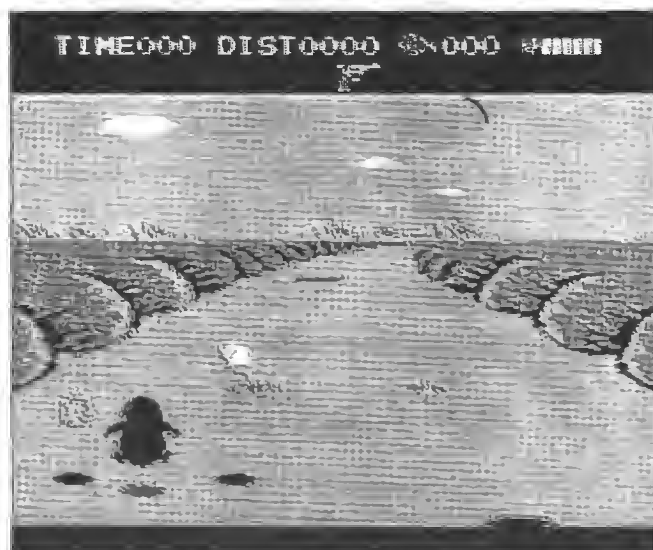


SCC MSX KONAMI

Penguin Adventure

(Konami, megarom)

STAGE 01:	483	LINKS	GOED
	328	RECHTS	GOED
	237	WARP naar STAGE 6	
	183	RECHTS	SLECHT
STAGE 02:	381	LINKS	SLECHT
	183	LINKS	GOED
	75	RECHTS	SLECHT
STAGE 03:	683	RECHTS	SLECHT
	665	RECHTS	SLECHT
	401	RECHTS	GOED
	83	LINKS	SLECHT
STAGE 04:	WATER		
STAGE 05:	WATER		
STAGE 06:	335	LINKS	GOED
	298	LINKS	KERSTMAN
	142	WARP naar STAGE 9	
STAGE 07:	563	LINKS	SLECHT
	263	RECHTS	SLECHT
STAGE 08:	WATER		
STAGE 09:	403	RECHTS	GOED
	335	WARP naar STAGE 12	
	181	LINKS	GOED
STAGE 10:	WATER		
STAGE 11:	WATER		
STAGE 12:	!!! Perkament nodig !!!		
	785	RECHTS	SLECHT
	481	LINKS	SLECHT
	435	RECHTS	GOED
	185	LINKS	KERSTMAN
STAGE 13:	361	LINKS	SLECHT
	355	WARP naar STAGE 15	
	187	RECHTS	GOED
	181	LINKS	SLECHT
STAGE 14:	173	LINKS	GOED
	87	RECHTS	SLECHT
STAGE 15:	479	RECHTS	GOED
	431	LINKS	GOED
	77	WARP naar STAGE 18	
STAGE 16:	341	LINKS	GOED
STAGE 17:	WATER		
STAGE 18:	!!! Perkament nodig !!!		
	815	LINKS	GOED
	442	LINKS	SLECHT
	431	RECHTS	GOED
	419	WARP naar STAGE 21	
STAGE 19:	WATER		
STAGE 20:	WATER		
STAGE 21:	984	RECHTS	KERSTMAN
	869	LINKS	SLECHT
	388	LINKS	SLECHT
	184	RECHTS	GOED
STAGE 22:	931	RECHTS	SLECHT
	867	RECHTS	GOED
	835	LINKS	GOED
	265	LINKS	SLECHT
STAGE 23:	WATER		
STAGE 24:	!!! Perkament nodig !!!		
	1110	LINKS	SLECHT
	587	RECHTS	GOED





Voorwerpen:

Bel: als je de bel hoort, dan bevindt zich in het volgende wak een WARP.

Bril: hiermee kun je onzichtbare vijanden zien.

Toorts: dit biedt bescherming tegen de inktdruppels, in de onderwater stages.

Perkament: nodig in de stage's 12, 18 en 24. Indien je deze niet hebt, moet je de stage opnieuw uitspelen.

Schoenen: hiermee kan je sneller lopen.

Propeller-hoed: hiermee spring je hoger en langer.

Geweer: met de rechteractieknop of de "M" toets kan je schieten.

Gouden helm: beschermt je tegen 3 "gouden vogels"

Zilveren helm: beschermt je tegen onderwater- en zigzag-wezens.

Bontjas: beschermt je tegen vogels en bliksems.

Ring: dient om aan de zee-anemonen te ontsnappen.

Gouden veer: om in de lucht (tijdens het springen) van richting te veranderen.

Halssnoer: hiermee kun je oneindig blijven gokken, tot je vissen op zijn.
Armband: koop in stage 6 (distance 335) de armband en blijf links lopen. Verderop zal er dan een paars zakje met een vraagteken erop verschijnen. Neem dit en je zal zeer snel links en rechts kunnen bewegen. Boven op het scherm bij de andere gekochte voorwerpen zullen er dan een paar blauwe laarzen verschijnen.

In stage 13 (links) komt je ook zo'n zakje tegen, met daarin een paar rode laarzen. Wat de betekenis hiervan is, hebben we voorlopig nog niet kunnen achterhalen.

Tijdens de "level-select" kan je ook NORIKO intikken. Je hebt dan een "F5 continue" optie op het einde van het spel.

Iedereen zal wel eens gemerkt hebben dat er zo nu en dan vleugeltjes verschijnen. Die zijn aan te roepen door over de aangegeven distance heen te springen (dus in de lucht te zijn).

Stage:	Distance:
1	420
3	380
7	692
9	295 ?
11	295 ?
12	518
14	575 ?
16	1020 ?
17	545 ?
21	500 ?

Die van stage 7 is een speciale levensbonus, met maximum zeven nieuwe levens. Overal waar een vraagteken achter staat is het aan te bevelen net voor je die distance bereikt, omhoog te springen. Hiervan is namelijk de juiste afstand niet precies bekend.
Als je een Phrysaurus hebt verslagen krijg je een orkestje van 2,4,6 of 8 penguins als je TIME LEFT op 2,4,6 of 8 eindigt. Probeer hierop te mikken, want iedere penguin levert 1000 punten op.

Nemesis

(Konami, megarom)

Toets volgende codewoorden in als je op F1 gedrukt hebt:

HYPER: volledige wapenuitrusting op alle levels
BAKA & AHO: game over
LASER, MISSILE, SHIELD, OPTION en DOUBLE: opties als is het spel
DOWN: alle speed-ups worden tenietgedaan
MOMOKO: volledige wapenuitrusting in stage 1
CHIE: in stage 2
AKEMI: in stage 3
SYUKO: in stage 4
CHIAKI: in stage 5
NORIKO: in stage 6
SATOE: in stage 7
YASUKO: in stage 8
KINUYO: in bonusstage 1
HISAE: in bonusstage 2
MIYUKI: in bonusstage 3

(alle code's zijn slechts een maal te gebruiken!!!)

Voor meer tips: zie deel 1 pagina's 54, 55 en 56.

Fire Bird

(Konami, megarom)

Gebruik in de "input password" mode de volgende woorden:

SUPERBALL: 5 ronde sleutels
KINOOOIHITODANE: 12 vierkante sleutels
HANEYOKAGAYAKE: 10 punten voor hartje
ULTRABOX: 9 dozen
TURBO: 3 schoenen
METALSLAVE: 200 hartjes extra
HOIHOIHOINOHOI: 1 kaart voor levels
FULLITEMDAYOON: alle items 1 keer
GAOOOOOOOOOOH: 10 extra levens
ENDDEMOGAMITAINA: einde demo van 't spel
KOKOWADOKO: 6 keer level kaart
AUTOSHOT: automatisch vuren
ILOVEHINOTORI: onoverwinnelijk
DOKODEMOMAP: 6 keer plattegrond
NANDANANDANANDA: bij 1 keer dood (F5)



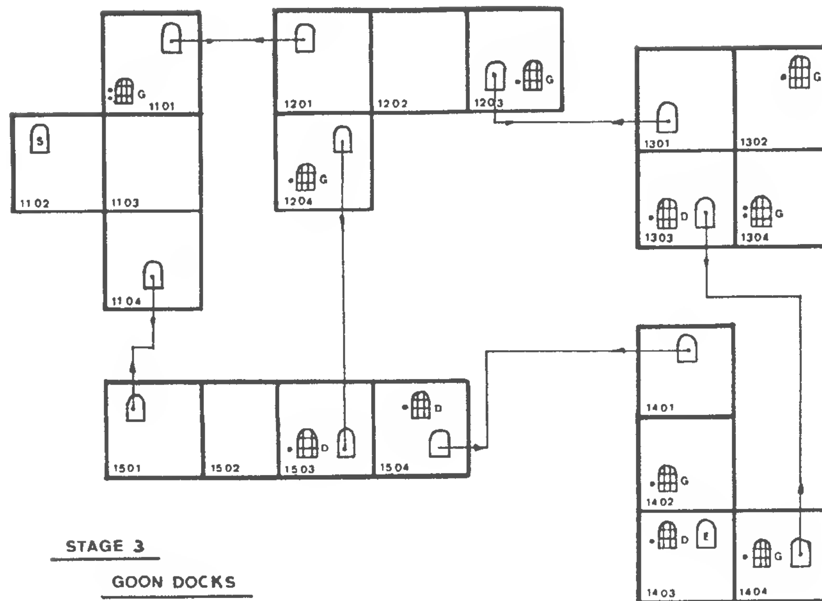
THE GOONIES

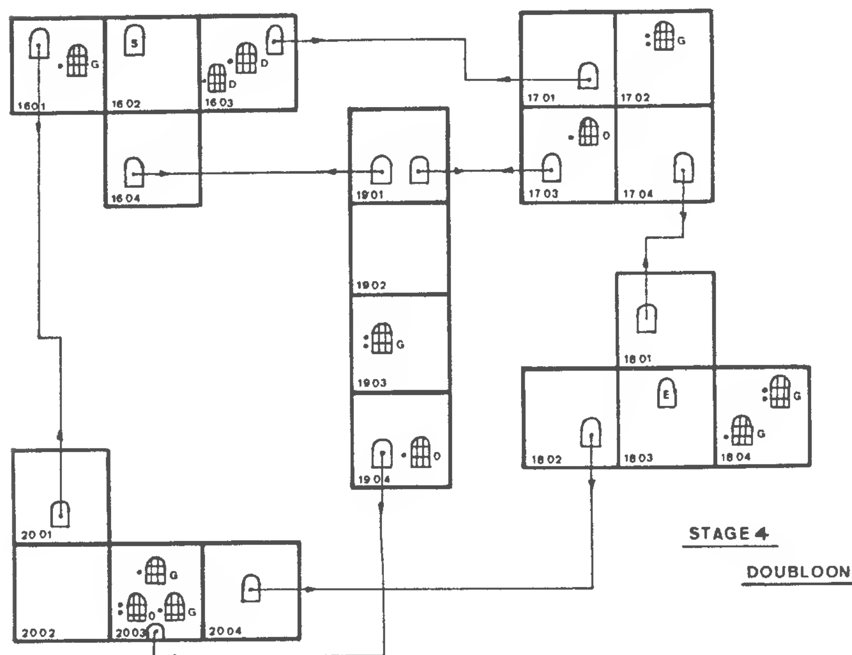
STAGE 1

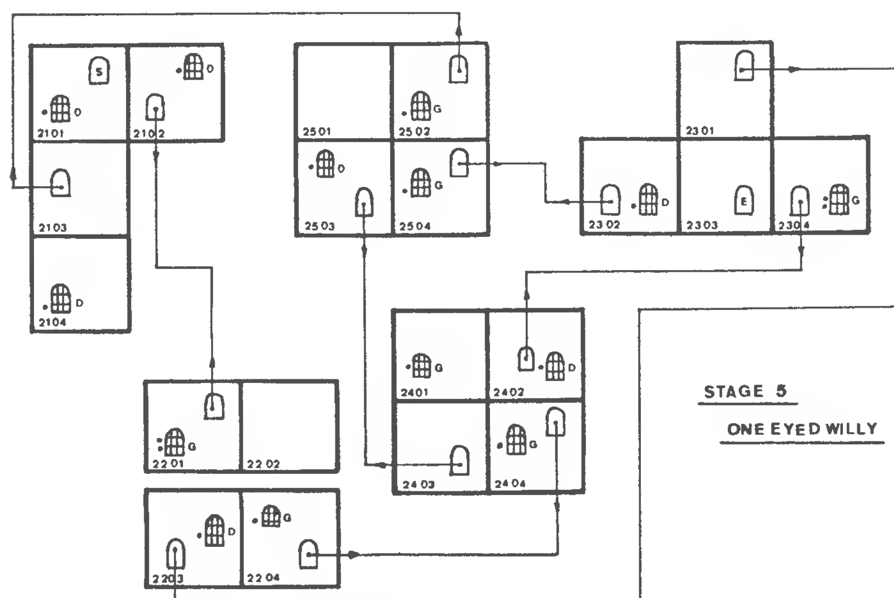
GOONIES

STAGE 2

MR SLOTH


1101
1102
1103
1104
1201
1202
1203
1204
1301
1302
1303
1304
1401
1402
1403
1404
1501
1502
1503
1504
STAGE 3
GOON DOCKS


1601
1602
1603
1604
1701
1702
1703
1704
1901
1902
1903
1904
1801
1802
1803
1804
2001
2002
2003
2004
STAGE 4
DOUBLOON


2101
2102
2103
2104
2501
2502
2503
2504
2301
2302
2303
2304
2401
2402
2403
2404
2201
2202
2203
2204
STAGE 5
ONE EYED WILLY

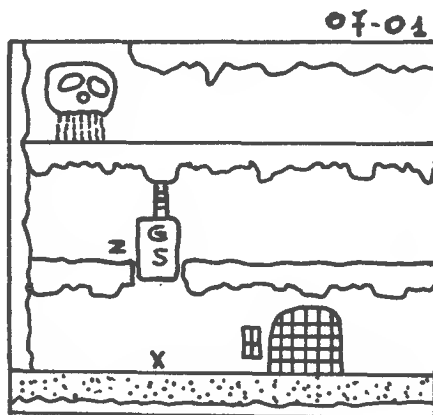
(Konami, cartridge)

Hier is een lijstje van de "geheime zakjes" met hun functie.

01-01: Helm (geel)	beschermt je tegen vallende rotspunten	5
02-01: Schoenen (wit)	je kunt even snel als je vijanden lopen	altijd
04-04: Jas (geel)	beschermt je tegen de gesprongen waterleidingen	5
05-02: Kracht (VIT)	vult je krachtbalk aan	
06-03: Kracht (VIT)	vult je krachtbalk aan	
07-01: Zaklamp	alle geheime zakjes worden zichtbaar (*)	
08-02: Boek (groen)	doodshoofd wordt gedood bij aanraking	5
10-04: Boek (lichtblauw)	vleermuis wordt gedood bij aanraking	5
11-04: Boek (donkerblauw)	beschermt je tegen het doodshoofd	5
12-03: Jas (groen)	beschermt je tegen de vlammen	5
13-04: Boek (wit)	skelet wordt gedood bij aanraking	5
14-04: Schild (geel)	maakt je ongevoelig voor kogels	5
16-01: Kracht (EXP)	vult je krachtbalk weer aan	
16-04: Jas (blauw)	beschermt je tegen watervallen	5
17-03: Schild (wit)	beschermt je tegen noten	5
20-03: Helm (blauw)	beschermt je tegen vleermuizen	5
21-03: Boek (geel)	beschermt je tegen skeletten	5
23-04: Schild (paars)	beschermt je tegen botten	
24-02: Klok	beeld bevriest voor een tijdje	
25-04: Doodskist	de geesten verschijnen ineens	altijd

(*) Hoe je de zaklamp krijgt:

Ga op "x" staan (kijk wel uit voor de "goonies-stamper") met het gezicht naar rechts en sla. Op punt "z" verschijnt dan de geheime zak.



Keystone Kapers

(Activision, cassette)

Druk na het laden op de RESET knop.
Typ dan, eens je terug bent in BASIC:

POKE &H9AEE,0 om de sprite-detectie met de balletjes uit te schakelen
POKE &H9A97,0 de punten blijven lopen als je op een blauw koffertje of op een geel zakje blijft staan

Met DEFUSR = &H8000:?USR(0) start je het spel terug op.

Back to the Future

(Pony, diskette)

Het volgende programma laat je alle prentjes zien:

```
10 SCREEN 7:COLOR 15,0,0
20 COLOR=(0,0,0,0): COLOR=(1,0,0,7):
COLOR=(2,7,0,0)
30 COLOR=(3,7,0,7): COLOR=(4,0,7,0):
COLOR=(5,0,7,7)
40 COLOR=(6,7,7,0):COLOR=(7,7,7,7)
50 BLOAD "cpu.obj":DEFUSR0=&HDC20
60 POKE &HDC00,12:POKE &HDC01,0:POKE
&HDC02,8:POKE &HDC03,0:POKE &HDC04,1
70 FOR FF=1TO 36:IF FF=20 OR FF=32 THEN
NEXT FF
80 CLS:FI$="pic"+MID$(STR$(FF),2)
90 OPEN FI$ FOR INPUT AS #1:A=VARPTR(#1):
B=PEEK(A+1)+PEEK(A+2)*256-65536!:A=PEEK(B+2
6)+PEEK(B+27)*256:CLOSE#1:A=A*2+8
100 POKE &HDC00,A MOD
256:POKE&HDC01,INT(A/256)
110 A=USR0(A)
120 FORGG=0TO3000:NEXTGG,FF
130 SCREEN 0:END
```

CONVERSIETABEL EGGERLAND II
PASWOORD-CODES

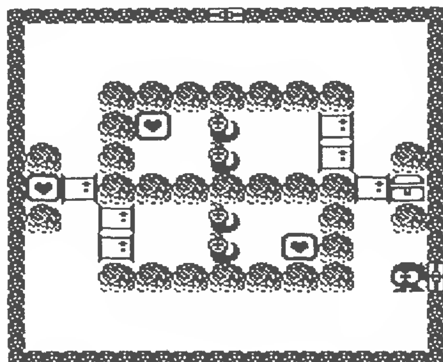
1	2	3	4	5	6	7
8	9	A	B	C	D	E
F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S
T	U	V	W		BS	OK

De paswoord-codes komen overeen met de bijhorende tekening zoals aangegeven in bovenstaande tabel.

EGGERLAND II

VELD #01 op positie (0,0)

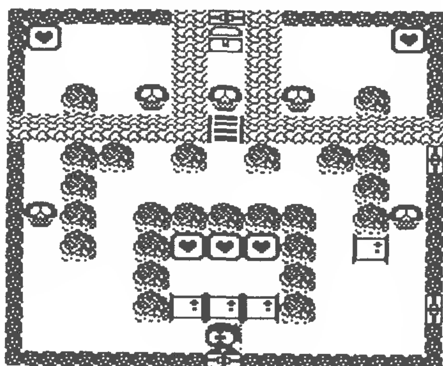
Eerst hart links pakken om schoten te krijgen. Blok op hartlijn tegen snakey duwen. Andere snakey een schot, ei wegduwen en hart pakken. Dan boven hetzelfde en tot slot sleutel pakken. Overigens echte beginners kunnen zich hier nog permitteren snakey met twee schoten weg te schieten als ze dan maar wel eerst boven doen.
> uitgang naar rechts is lastig. (kan wel hoor) maar beter naar > boven.



Geen password

VELD #02 op positie (0,1)

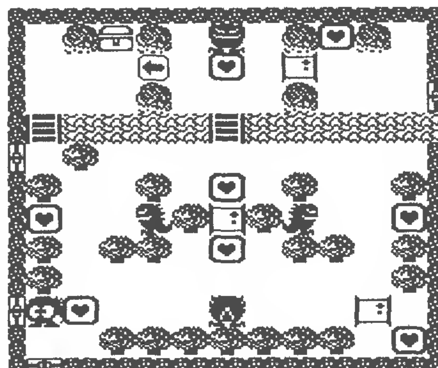
Blok links en rechts omhoog en dan midden opzij. Een openingstechniek die we vaker nodig zullen hebben. TWEE harten pakken. Skull rechts een schot en ei in water duwen en overlopen. Hart pakken en snel over ei terug naar beneden. Blok aan de rechterkant naar rechts duwen. Dan links proces van rechts herhalen om blok linksboven te pakken. Laatste hart pakken, skulls leven nu; als je snel genoeg bent is je ei nog net niet terug. Lok de skull bij brug naar beneden aan linkerkant. Je gaat sneller dan skull dus niet te bang. Als hij dicht bij je is snel naar rechts en over brug naar sleutel.
> uitgang naar boven gaat niet (hart boven is onbereikbaar) dus > naar rechts.



* password : 8 H H F G T 9 L P T

VELD #03 op positie (1,1)

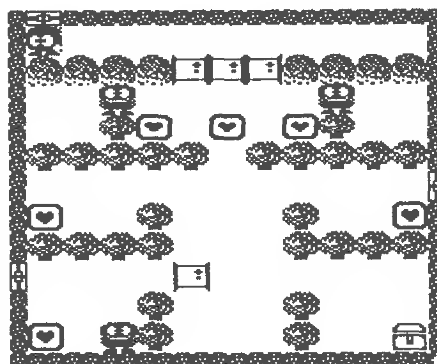
Ingang linksonder nemen. Alle harten onder pakken dan brug over en nu het laatste hart. Duw blok twee naar rechts (niet meer !) pak hart en duw blok terug voor goll. Dan naar sleutel.
> Naar links veld uit en door onderste ingang terug om naar > beneden te gaan.



* password : 8 H S F G T 9 L P 3

VELD #04 op positie (1,0)

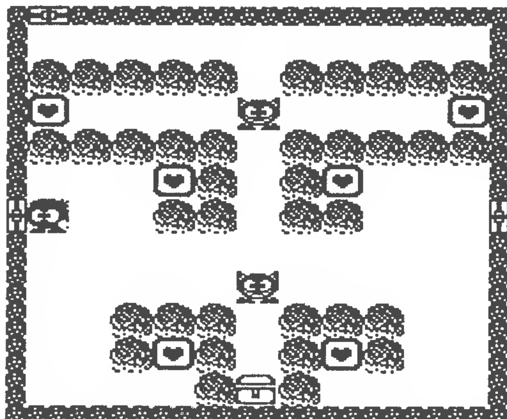
Enige behendigheid vereist. Blokken links en rechts een naar beneden. Armma niet in midden. Middenblok opzij en door opening. Armma's insluiten en harten pakken. Ook de harten op het midden- niveau. 'Midden'blok naar beneden manouvreren en als armma links onder 'ver' weg is blok wegschulven om hem te bevrijden. Blijf voor opening staan tot hij rolt. Even opzij en dan weer terug laten komen. Lok hem een niveau naar boven en als hij rolt opsluiten aan linker of rechterkant. Laatste hart en dan de sleutel pakken.
> naar rechts



* password : 8 H I F G T 9 L P 4

VELD #05 op positie (2,0)

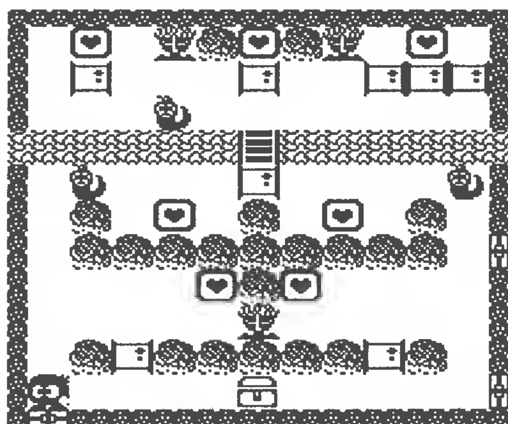
Een stap naar beneden en wacht daar op leaper. Andere leaper naar beneden lokken, oppassen hij gaat snel. En rechts tegen muur op hem wachten. Dan harten pakken en naar sleutel.
Kelder 1
> naar boven



* password : 4 P D L 7 B H 4 D U

VELD #06 op positie (2,1)

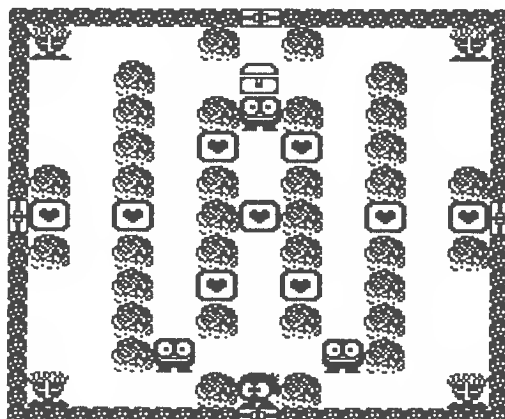
Blok links een naar boven en beter maar tegen medusa aan duwen en hart pakken. Terug en over (!) kist heen naar rechts. Daar identiek aan links hart pakken en weer terug naar links. Hier nu snakey een schot en boven hart duwen. Hart pakken en blok bij brug twee opzij en hart pakken. Weer omlopen en snakey rechts een schot en ei water induwen, over ei naar de overkant. Met bekende techniek hart pakken en blok voor medusa duwen. Blok midden boven voor linker medusa en hart pakken. Snakey een schot, naar links duwen en nog een schot. Nu snel blok naast medusa zetten en hart pakken en wegwezen. Als je te traag bent sluit snakey je in bij terugkomst. Tot slot naar sleutel.
> recht is onmogelijk dus naar boven.



* password : S L 8 3 U 1 M M I U

VELD #07 op positie (2,2)

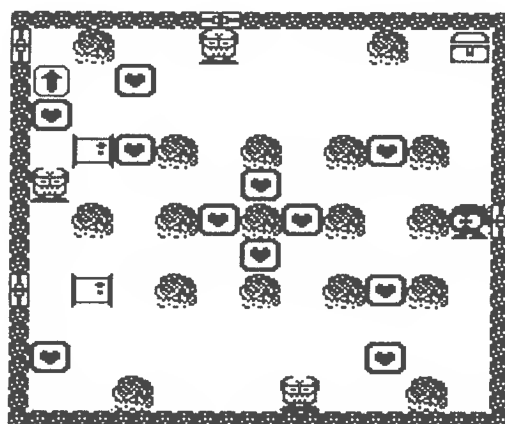
Lastig veld. Geen vaste oplosmethode alleen wat aanwijzingen. Ga soms wat achteruit zodat rocky niet stopt en je zo vastzet. Steek in principe alleen over als rocky helemaal boven of onder is. Gaat het mis probeer dan altijd te ontsnappen. Vaak zal rocky je voor medusa stampen maar soms kan je nog opzij.
> Boven en rechts onmogelijk dus naar links.



* password : 3 R 8 A N G I 1 A U

VELD #08 op positie (1,2)

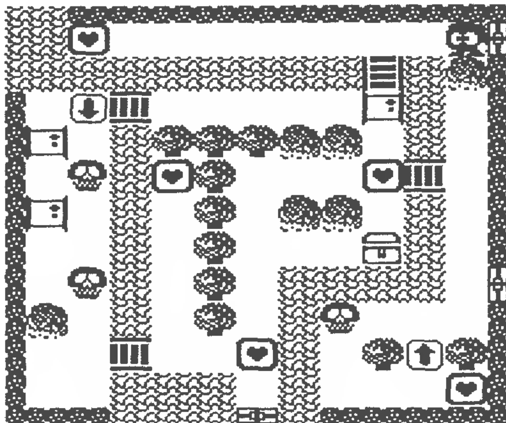
Naar boven. Met bovenste don medusa meelopen naar links. Hart onder je pakken en blok naar links duwen, hart erboven pakken en blok een naar beneden duwen. Samen met don medusa naar beneden en blok naar links. Don helemaal insluiten achter rots. Nu hart linksboven gaan pakken als het veilig is. Steeds tussen twee rotsen boven en onder bescherming zoeken en en als kust veilig is harten pakken. Wacht een tijd op juiste moment, als de don medusa's naar links gaan zitten ze op dezelfde lijn maar naar rechts niet ! Laatste harten en sleutel pakken.
> naar boven kan maar beter links door bovenste uitgang.



* password : 6 9 8 1 E R N S B 9

VELD #09 op positie (0,2)

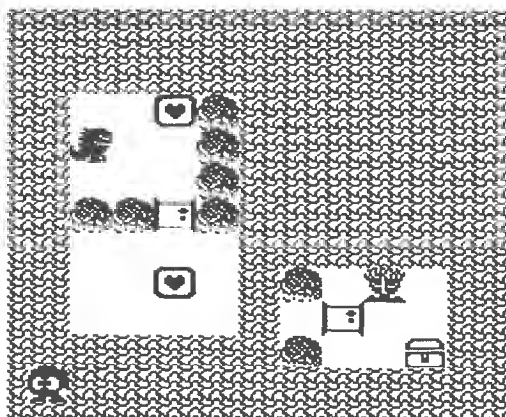
Hart linksboven pakken. Brug over en naar links, weer brug over en skull een schot en een (!) plaats naar beneden duwen. Blok naar beneden duwen en tweede Skull een schot en naar beneden duwen. Over brug en harten pakken. over brug naar rechts en naar beneden. Skull een schot en in water duwen. Hart pakken en naar boven. Laatste hart pakken en naar vlot (!!).
> Met vlot naar linksboven en daar in water springen.



* password : L K 1 2 A K L W V 4

VELD #10 op positie (0,3)

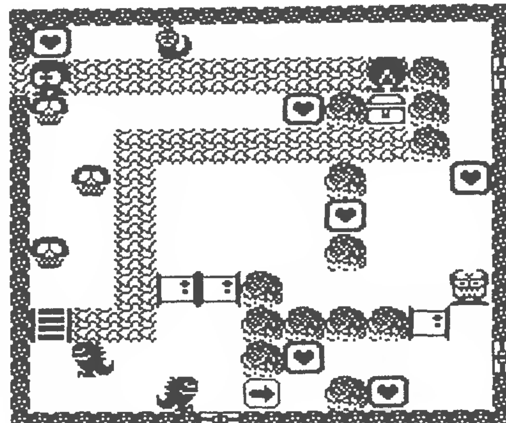
Mee laten voeren door vlot en op eerste eiland afstappen. Liever niet hart pakken, maar eerst naar boven en daar hart pakken en dan pas onderste hart pakken.
kaart verschijnt. Pak de kaart en naar boven. onder goll gaan staan en een schot. Ei naar boven in water duwen en als vlot gebruiken. Naar tweede eiland laten voeren en daar tussen rotsen afstappen. Blok voor medusa zetten en naar vlot.
> Aan de bovenkant rechts in het water springen.



* password : N 9 7 M Q A 3 7 N 6

VELD #11 op positie (1,3)

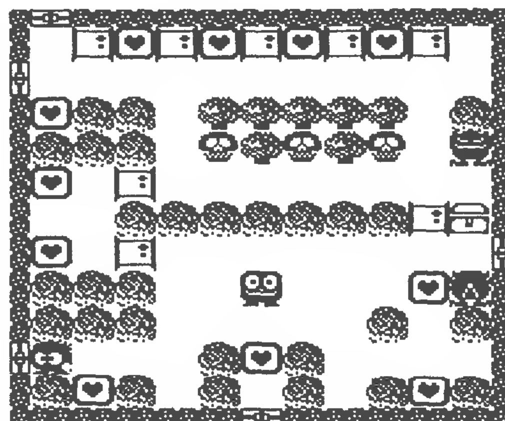
Pas goed op bij dit veld. Als je hier sterft moet je weer dat hele stuk varen. Naar beneden afstappen, tussen skulls door, rechter blok van de twee twee naar boven en dan na verwijderen van hart naar rechts duwen en boven don medusa plaatsen. Hart pakken en don medusa beneden insluiten. Rest harten pakken en naar links boven. Skull een schot en ei in water duwen. Oversteken en hart pakken en snel terug. Naar rechts kijken en goll al varend wegschieten. Afstappen en sleutel pakken. Varend met gollei kan je ook onderlangs sleutel bereiken.
> naar rechts, mijn voorkeur is onder.



* password : 3 M 9 C N G V 1 A 9

VELD #12 op positie (2,3)

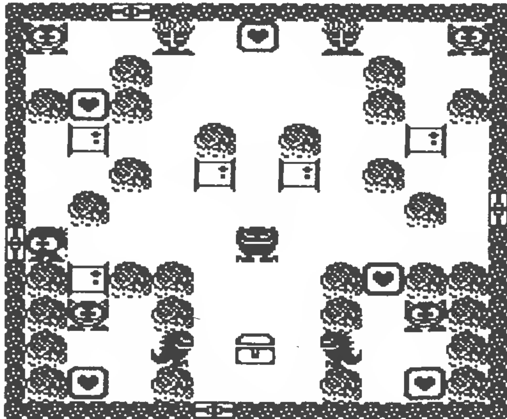
Ingang boven of onder. Kan allebei maar ik neem bij voorkeur onder. Pak harten onder maar kijk uit voor rocky. over de kist heen naar boven en daar harten pakken. Laatste geeft de hamer. Rots linksboven stuk slaan. Hart pakken en nu blokken schuiven. Blok naast kist een naar boven en een half (!!) naar rechts. Onderste blok voor de goll onder de kist. Pas op dat rocky je niet vastzet. Laatste hart pakken en naar sleutel. Er zijn meer mogelijkheden maar deze geeft veel kans tegen de vrijkomende skulls. kelder onder blok links boven. D.w.z. bij deze oplosmethode. Kijk ook onder andere blokken als hij er niet is. Verlaat veld evntueel om onder alle blokken te kunnen kijken.
> Naar boven is onmogelijk, maar kijk vast eens; is leuk !! > naar rechts.



* password : O 1 S 9 6 2 S N 5 T

VELD #13 op positie (3,3)

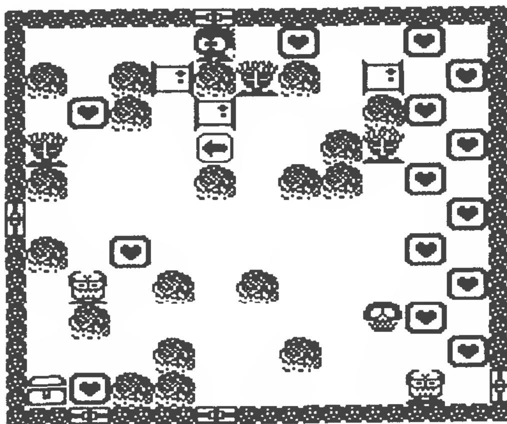
We moeten medusa inbouwen met blokken en goll ontkrachten door er een leaper voor te zetten. Eerst naar boven en blok naar rechts en tegen medusa aanzetten. Dan blok tussen rotsen door naar boven en onder de andere medusa zetten. Nu de leapers een voor een bevrijden en voor de golls laten inslapen. Dan de blokken zo manouvreren dat laatste hart gepakt kan worden en nu de sleutel pakken.
> Na rechts en boven kan niet dus naar beneden.



* password : L P G 4 A K M W V D

VELD #14 op positie (3,2)

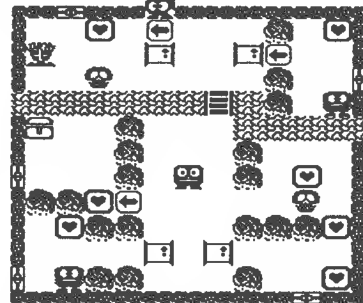
Blok voor middelste medusa en andere blok naast linker medusa duwen. Hart linksboven pakken de pijl van onderen binnen gaan en naar rechts. Drie harten rechter bovenhoek pakken en blok naast medusa duwen. Rest van de harten rechts pakken, opgepast met de laatste twee. Eerst die naast skull als don medusa weg is en dan de laatste zo dat we gelijk met don medusa oplopen naar links. Schuilen boven rots voor terugkerende don medusa en dan verder naar links. Nu juiste moment afwachten om laatste harten te pakken. Pas op dat je niet gedood wordt tijdens het oprapen van de sleutel.
> Naar rechts kan nauwelijks (is wel mogelijk !) en leidt tot > foute passwords. Dus naar beneden door de rechteruitgang.



* password : L P M 4 A K M W V 2

VELD #15 op positie (3,1)

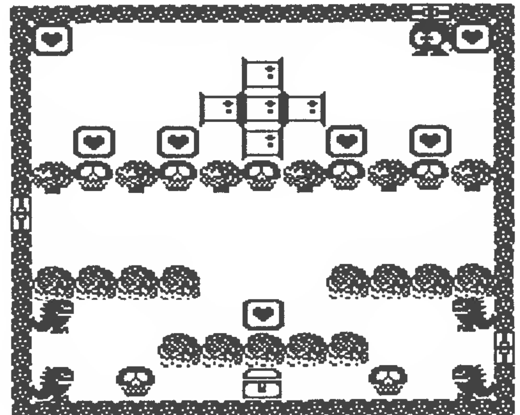
Naar rechts. Blok naast medusa duwen. Rocky naar boven lokken en over brug naar beneden en snel naar links anders volgt rocky je. Rechter hok openen door blok een plaats naar boven ! Hart rechtsonder pakken. Armma links vrijmaken en naar rechts laten rollen. Blok voor ingang duwen. Hart linksonder pakken en je hebt schoten. Naar boven. Skull een schot en naar links onder medusa duwen. Blok naast meduda een half naar beneden duwen. Over de brug en naar rechterkant. Pak veilige harten armma boven een schot, als hij in linkeronder hoek staat. Niet te dicht bij water staan ! Dan snel hart rechtsonder en brug leggen. Hart rechtsboven pakken en snel naar sleutel. Je kan eventueel de onderste armma eerst naar linkerkamer lokken maar dat hoeft echt niet.
> Je komt normaal niet bij rechteruitgang dus naar links en > over brug naar beneden.



* password : B U O K C F 2 O E 6

VELD #16 op positie (3,0)

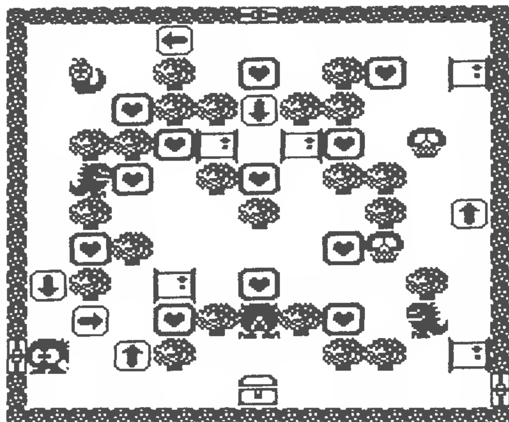
Harten pakken maar er een in hoek over laten. Alle skulls boven een schot en dan naar bijvoorbeeld rechts duwen. Als zij daar op een hoop staan de blokken zo duwen dat die vijf skulls vastzitten. Voor bovenste golls een blok duwen. Laat rechts een half hok open tussen goll en blok, skull onder kan dan niet weg. Pak laatste hart en ga naar links onder. Geef de skull indien nodig een schot. Zorg er wel voor dat hij niet in de weg staat. Ga boven goll linksonder staan en vuur een schot. Ga nu naar sleutel als skull rechts je beschermt tegen vuur van goll rechts. Schiet eventueel een (!) maal op skull voor je sleutel pakt.
> naar rechts



* password : 2 G C D R W 9 5 3 C

VELD #17 op positie (4,0)

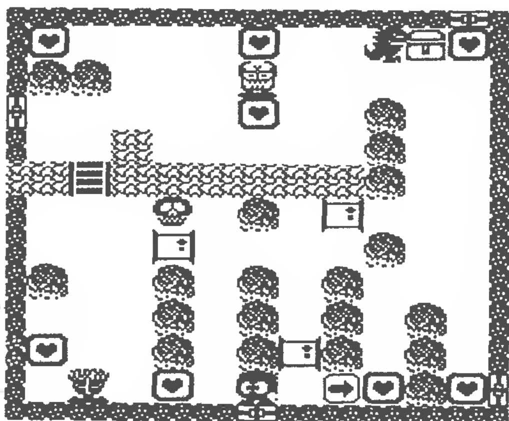
Rechtsom lopen, is roro net over de helft aan de rechterkant bij het pakken van het hart blok naar links duwen tegen andere blok aan. Verder gaan en alle harten pakken tot roro linksonder is en daar laat hij het hart staan. Binnenveld in en alle harten pakken. Naar laatste hart en dat en dan de sleutel pakken.
> naar boven



* password : H 3 J A 1 O 5 I 2 T

VELD #18 op positie (4,1)

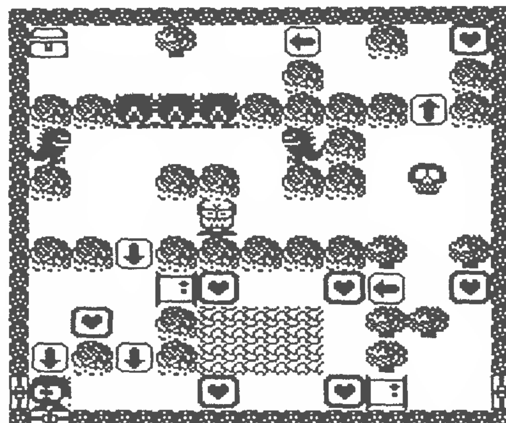
Snel naar links en naar boven. Blok boven medusa duwen en dan er op zetten. Hart links pakken. Naar rechts, blok twee naar rechts duwen. Blok onderaan drie naar boven en dan naar links en naast medusa zetten. Hart bij ingang pakken, rechterblok nu naar boven duwen tegen kist aan zodat don medusa links zit. hart naast kist pakken maar hart rechtsonder nog laten staan. Skull een schot en over brug duwen naar boven en in de baan van don medusa zetten zo dat je zelf nog tussen skull en rots naar boven kan. Dit moet snel anders is de eifase voorbij. Nu de drie harten boven pakken. Omlopen en don medusa klem zetten. Laatste hart pakken en naar de sleutel toe, voor pakken sleutel eventueel schot op skull maar in ieder geval van onderen op goll.
>naar boven kan niet dus naar rechts.



* password : F 9 B 7 2 U W P C 2

VELD #19 op positie (5,1)

Harten rond meer pakken. Blok naar links duwen maar niet te veel, dan voor pijl plaatsen. Naar rechts en pak hart, pas goed op de struiken beschermen niet tegen don medusa. Ga weer naar linkerkant en plaats blok voor pijl. Sla blok links naast pijl kapot en loop snel om. Duw blok in gemaakt gat en zet don medusa op geschikt moment klem aan de linkerkant. Overigens meest rechter rost stuk slaan kan ook maar levert geen voordeel op. Van het rijtje van drie golls de linker en rechter een schot en tegen bovenrand opduwen. De middelste een schot en naar beneden, dan links of rechts voor de andere goll daar. Laatste schot op skull en hart pakken en rustig naar sleutel toe.
> rechteruitgang niet te gebruiken dus naar beneden.

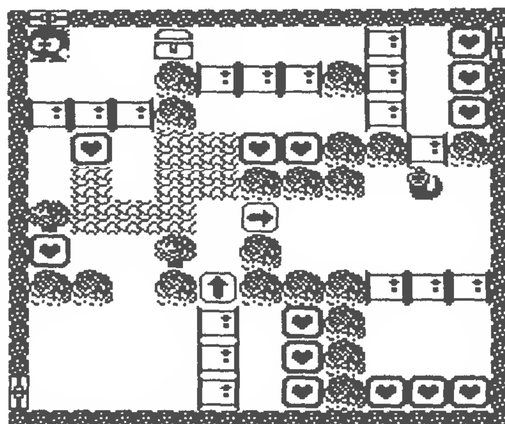


* password : 4 5 3 T L B Q 4 D 3

VELD #20 op positie (5,0)

Veld met hint. Duw linkerblok naar beneden tegen boom aan en pak hart. Over kist en linker en rechterblok naar beneden en dan middenblok naar links opzij. Harten pakken en dan de harten rechts pakken met dezelfde techniek. Naar links en brug leggen, naar beneden weer dezelfde techniek om de harten onder de rotsen te pakken. Over pijlen naar rechts en linkerblok naar twee naar beneden. Harten pakken en de pijl van richting laten veranderen. En nu....... snakey tussen blokken vastzetten. Loop naar de spookroro en ga naar boven. Druk daar op spatiebalk en pak de sleutel.

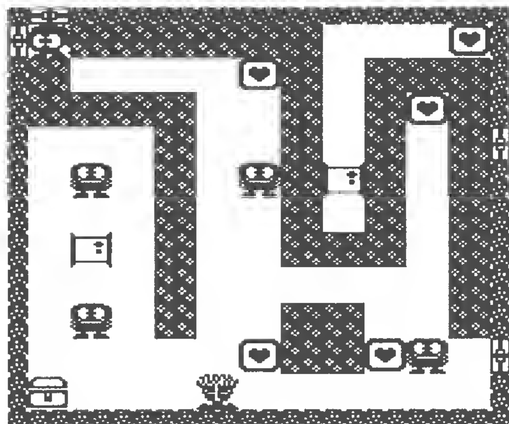
> naar rechts.



* password : Q 4 U 3 F 9 4 E M 6

VELD #21 op positie (6,0)

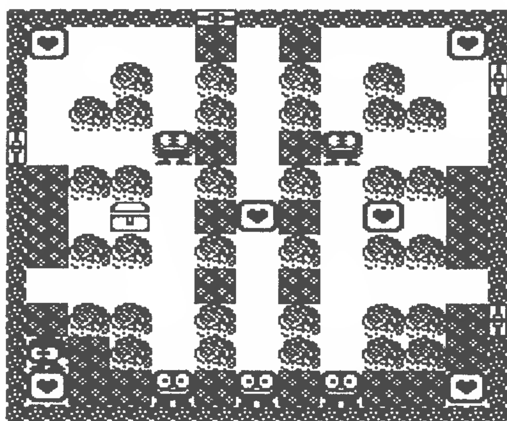
Ga direct naar rechts (niet aarzelen) en dan zal armma je beschermen tegen medusa. Pak hart en lok de beide armma's aan de rechterkant naar linksboven en sluit ze met een blok in. Dit blok moet dus halverwege staan. Pak harten rechtsboven Wacht veilig moment af en pak onderste harten. Ga met een omweg naar linksboven en snel naar beneden. Duw hierbij blok tussen medusa en sleutel. Vervolgens kan je de sleutel pakken.
> Naar boven (waar heb ik dit eerder gezien ?) kan niet dus > naar rechts.



* password : Q 4 7 3 F 9 4 E M B

VELD #22 op positie (7,0)

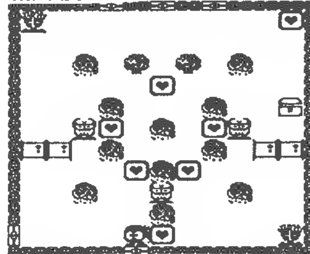
Vrij simpel veld na alle doorgestane ellende. Bescherm je tegen armma met rocky maar pas op dat je niet vast gezet wordt ! Bij voorkeur onderlangs naar rechts en stop halverwege. Rocky is niet dodelijk maar alleen lastig. Soms zo lastig dat je zelfmoord moet plegen.
> naar rechts kan niet dus naar boven.



* password : C E 8 1 T D A J W O

VELD #23 op positie (7,1)

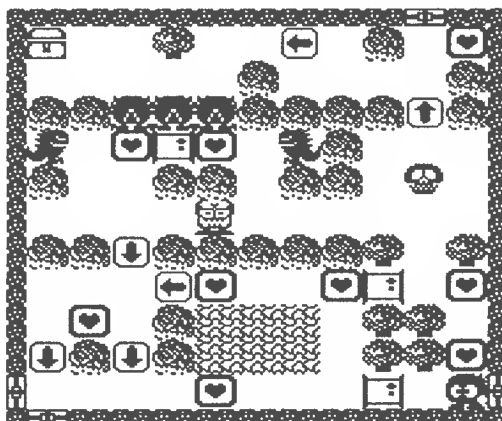
Een van de moelijkste velden. Zelfs als je weet hoe je het moet aanpakken kost het vermoedelijk vele (van mij zelf weet ik het niet maar mijn corrector meldde 6) roro's het leven. De vertikale don medusa's gaan haast synchroon maar ben je traag gaan ze steeds meer uit fase en wordt het daarmee steeds lastiger. Snelheid is dus erg belangrijk. Direct naar links en linkerblok een naar boven. Laat don medusa (linker) passeren en duw blok tegen medusa linksboven aan. Ga naar rechts en loop met don medusa op naar beneden. even schuilen en dan blok op medusa rechtsonder duwen. Haal tweede blok op en duw dat naast medusa. Pak hart midden onder door achter don medusa aan te lopen. Laat don medusa passeren en ga naast rots linksonder staan. Loop met don medusa naar boven en duw blok twee plaatsen op en schuil er snel achter. Laat don medusa weer voorbijgaan en duw blok daarna geheel naar boven. Pak hart rechtsboven en dan hart onder de bomen. Als het goed is lopen de don medusa's nog redelijk gelijk op. Pak de laatste harten op veilige momenten en schuil direct weer tussen de rotsen.
TIP : als je halverwege een hart staat beschermt dat je en don medusa schiet niet op en half zichtbare roro.
> uitgangen naar boven kunnen niet dus naar links.



* password : 6 L I Q E R C S B 3

VELD #24 op positie (6,1)

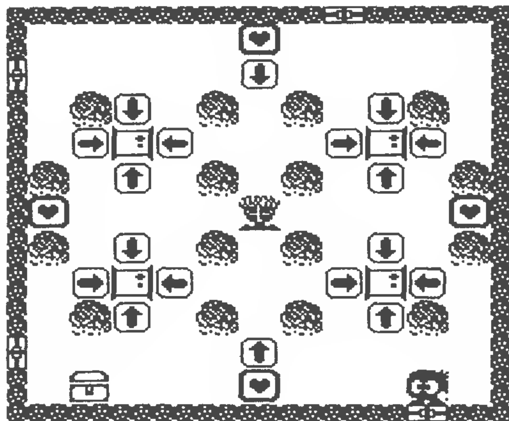
Naar links. blok onder water duwen. naar boven en beide (!) harten pakken, terug naar rechtsonder en als don medusa weg is de harten pakken en naar links. Blok voor je uit duwen en een plaats voor eind stoppen. Harten linksonder pakken en om meer heen. Richting pijl in de rotsbaan omzetten en blok erover duwen en net zoals in veld 19 don medusa links vastzetten. De harten links en rechts bij golls pakken. Blok naar links voor goll duwen. Linker goll van de drie een schot en naar boven duwen. rechtergoll een schot van boven en naar beneden en dan naar rechts duwen. Laatste hart rechtsboven pakken en dan snel in verband met skull naar sleutel toe. Loop wel onder goll langs.
> naar boven.



* password : K J M L G 6 7 H O 2

VELD #25 op positie (6,2)

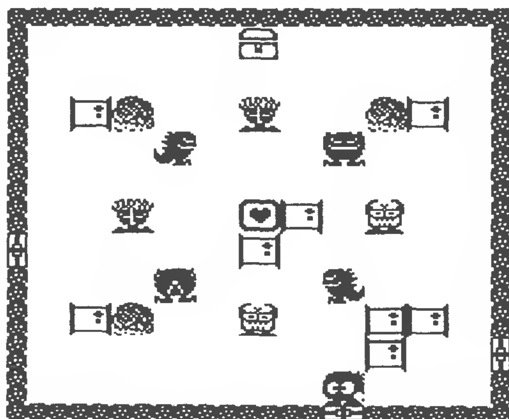
Probleem is je niet in te sluiten.
TIP : Je kan een pijl van opzij in en halverwege nog terug !
Je doet bijvoorbeeld als volgt : duw een half naar links, dan kan je nog terug en omlopen. Een omhoog duwen en een half naar links. terug omlopen en weer een half naar links duwen, terug omlopen en een naar boven duwen. Rechts naast blok komen en blok tegen medusa aan zetten. De andere hoeken op een analoge manier aanpakken.
> naar boven.



* password : A N G L 3 E F 6 H F

VELD #26 op positie (6,3)

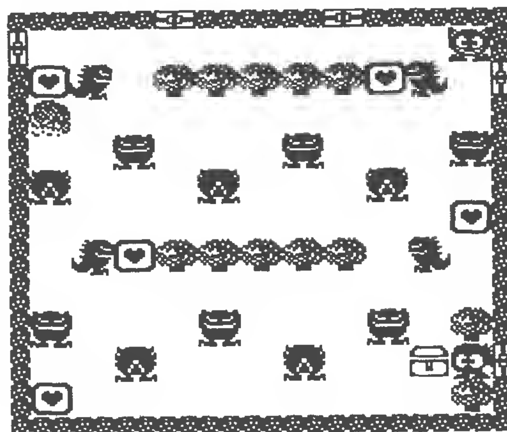
Uitstapje naar boven om problemen met passwords te voorkomen. Direct naar rechts; onderste blok naar links duwen tot halverwege meelopen met don medusa en op tijd schuilen dan doorlopen. Blok links omhoogduwen tot naast medusa en naar linksboven. Pas op voor de don medusa aan rechterkant. Blok tussen medusa en kist duwen en pas nu op voor de don medusa beneden. Blok rechtsboven twee naar beneden en don medusa insluiten, vervolgens met blok rechtsonder helemaal inbouwen. Met blok rechtsonder naar links en don medusa vastzetten. Blok onder hart er links van plaatsen en blok rechts van hart er boven plaatsen. Losse blok onder nu nog voor goll rechtsboven duwen (blok onder don medusa kan ook halverwege gezet worden) en nu alles klaar staat hart pakken en rechts, boven, links naar sleutel.
kelder 3
kelder 4 Inderdaad twee kelders waarvan een verborgen ingang.
> terugkeren naar beneden en dan naar links door onderste gat.



* password : 1 G D W E C P F U D

VELD #27 op positie (5,2)

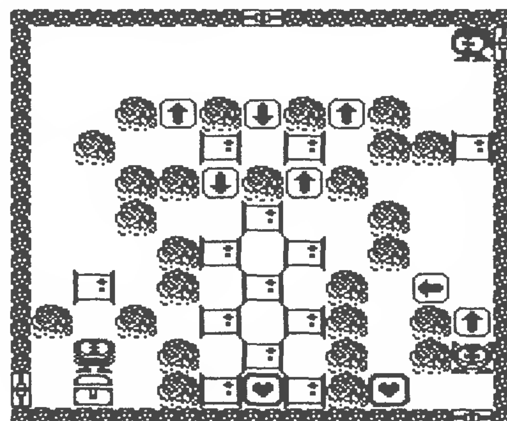
Leaper voor het gat linksboven voor goll lokken of boven of onder hart aan het eind van struiken in het midden. Er zijn meer plaatsen waar leaper veilig kan inslapen maar deze geven de grootste kans van slagen. Als leaper op geschikte plaats slaapt alle harten pakken met hart linksboven als laatste ! Snel naar rechts lopen en links om de bosjes slalommend om de golls naar sleutel toe.
> naar boven kan niet dus naar links.



* password : T E F F U 4 O U L O

VELD #28 op positie (4,2)

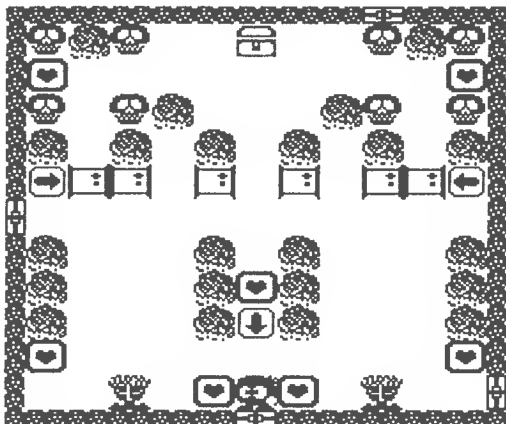
Blok half naar beneden en wacht nu tot leaper slaapt. Blok verder duwen en hart pakken. Middenveld binnengaan door middelste pijl, blokken aan kant duwen en verder naar beneden gaan. Eerst naar rechts duwen en dan naar links. Hart pakken en dan terug. Bevrijd armma en ren naar boven, iets naar rechts en als armma rolt op tijd opzij en naar sleutel.
> naar boven.



* password : 1 W T W E C P F U F

VELD #29 op positie (4,3)

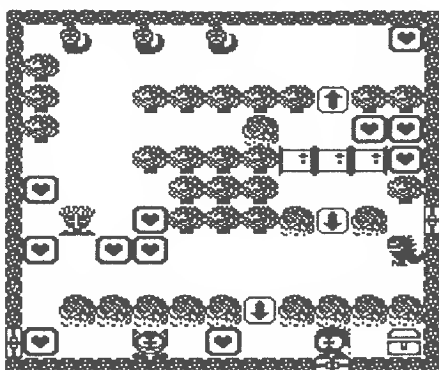
Langs middenveld naar boven, naar links (of rechts) en blok links twee naar beneden, daarna idem aan andere kant. Een van de twee middenblokken tegen de kist aanduwen en terug naar beneden tot bij (NIET IN) het 'rotsgangetje'. Opzij duwen tot onder blok boven medusa. Blok erboven kan nu opzij maar duw het niet tegen kant aan. Vorig blok nu op medusa duwen en pak hart aan zijkant. Andere kant van het veld nu analoog behandelen. Pak de harten links en rechts boven. Blokken duwen tot ze staan tussen medusa en harten onder en halverwege rots en bovenkant om kist/sleutel tegen skull af te schermen. Pak dan de harten onder en sleutel.
> naar boven.



* password : S 8 L J 6 1 L M I 9

VELD #30 op positie (4,4)

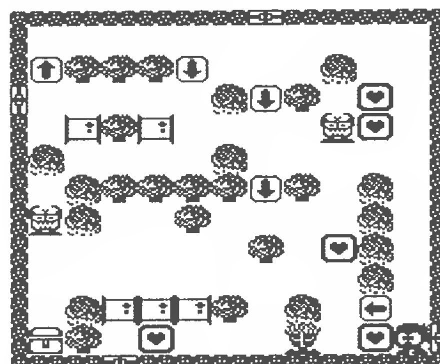
Dit lijkt onmogelijk en is een van de eerste serieuze vastlopers. Velen zullen trachten een ander veld te vinden wat wel oplosbaar is en dit via een andere ingang later op te lossen, maar de andere velden zijn onoplosbaar. We moeten hier door !!!! Pak hart en wacht...........bots daarna zo'n keer of negen tegen leaper (de hint). Je wordt nu een spook die vrij over het veld kan bewegen maar niets kan pakken. Plaats je zelf (spatie) aan de andere kant van de rotsmuur en pak twee harten bij medusa. Naar rechts en naar boven (gebruik kracht) poor pijl. Duw middelste blok door bosjes naar boven, NIET tegen rand aan ! pak harten en vernietig rots middenboven (in het bos) Duw bovenste blok een naar rechts en pak hart. Duw linkerblok door bospad naar links en naast (!!!) medusa. Manouvreer rechterblok onder medusa en pak harten. Duw laatste blok rechtsboven boven medusa. Snakey een schot en opzij duwen. Blok op medusa duwen en laatste hart pakken. Om medusa heen snel in verband met goll naar beneden en naar sleutel.
> naar rechts kan niet dus naar links.



* password : 7 N 8 V 5 S H 2 J D

VELD #31 op positie (3,4)

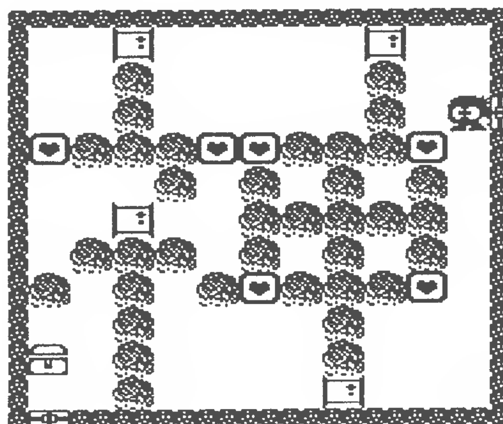
Lastig veld. Direct naar boven en harten pakken. Naar linksboven en linkerblok een naar boven en naar rechts onder pijl, omlopen en een naar beneden, omlopen en andere blok onder pijl duwen. Onderste blok nu naar rechts en onder bosje duwen. Don medusa niet vastzetten ! Andere blok ernaast dus onder de pijl. Omlopen en dat blok een naar beneden als kust veilig (Don medusa schiet door de struiken !) is. Don medusa nu vastzetten en blok zover als mogelijk naar beneden en hart rechts pakken. Nu hart links onder gaan pakken, schuil steeds voor don medusa links. Don medusa aan bovenkant vastzetten met een blok. Blok onder de pijl naar rechts, gebruik de kracht en duw blok naast medusa. pak laatste hart en dan de sleutel.
> naar boven kan niet dus naar links.



* password : K 1 I K O 6 7 H O U

VELD #32 op positie (2,4)

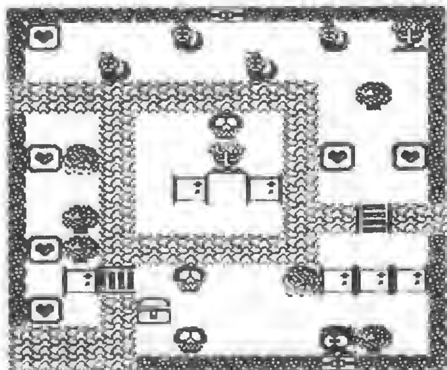
Erg gemakkelijk als je het eenmaal weet; maar op het eerste gezicht onmogelijk. Puzzel eerst zelf en lees pas dan als je er echt niet uitkomt. De tijd die je daarvoor neemt wordt bepaald door je karakter. Pak alle harten op een zodanige manier dat je nadien alle blokken weer terug kan zetten waar je ze vond (de hint) De spookroro (hij verschijnt rechtsonder) kan dan de rotswanden passeren.
> je moet wel naar beneden en na een rondgang door de andere al > gewonnen velden keer je hier terug om naar boven te gaan.



* password : I G 3 6 Q 7 6 R T U

VELD #33 op positie (2,5)

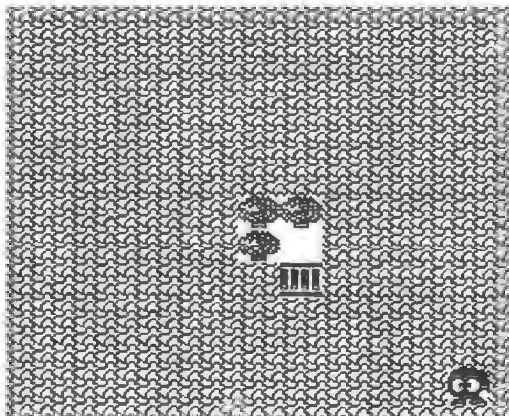
Middelste blok over brug naar boven en tegen struik aan. Linker blok onder de eilandmedusa tegen water aan. Brug links over en hart pakken. Onderste skull een schot en zo ver mogelijk naar rechts duwen. Bovenste skull een schot en in water duwen en over stappen naar eiland. Er is hier een dubbel risico: ga je te snel dan duw je het blok op en ben je te laat treft de vloek van medusa je. Veilig (maar niet echt nodig) is wat meer naar links over te stappen. schuif ei daartoe eerst wat naar links of laat het een ronde dobberen. Op eiland blok onder medusa duwen en andere blok er naast. Naar rechts over stappen en hart pakken. Blok onder medusa duwen en andere hart pakken. Tussen snakeys door slalommen en hart links boven pakken. Over ei oversteken naar linker velddeel en harten pakken en dan snel naar vlot.
> naar boven kan niet dus met vlot links onder het water in.



* password : T E 7 F U 4 O U L 4

VELD #34 op positie (1,5)

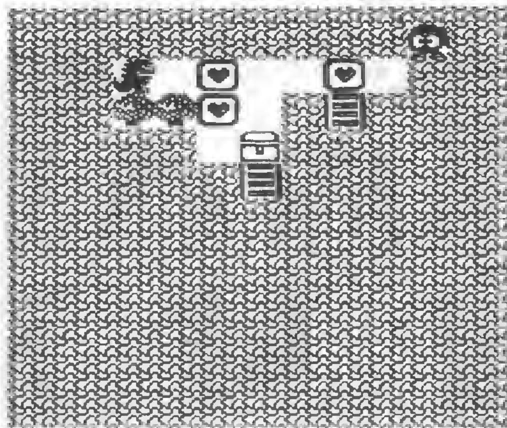
Vorig veld links onder in water springen en .... niets doen.
> dobberend naar beneden.



* password : B A 1 2 7 F 2 O E 6

VELD #35 op positie (1,4)

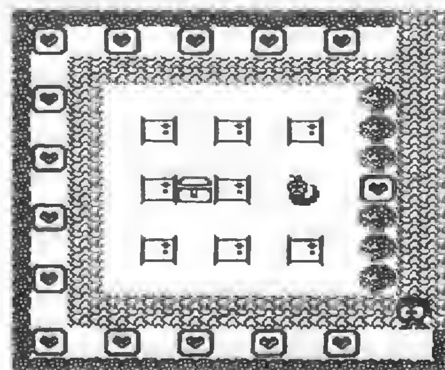
Simpel veld, maar dat is wel prettig want je wordt knap simpel van al dat gedobber. Afstappen op eiland en harten pakken in de volgorde rechts, boven, onder. Spring op vlot en ga niet bij bruggen het water in, maar onder de struiken of eventueel aan de bovenkant links.
> dobberend naar links.



* password : T E W F U 4 O U L 6

'VELD #36

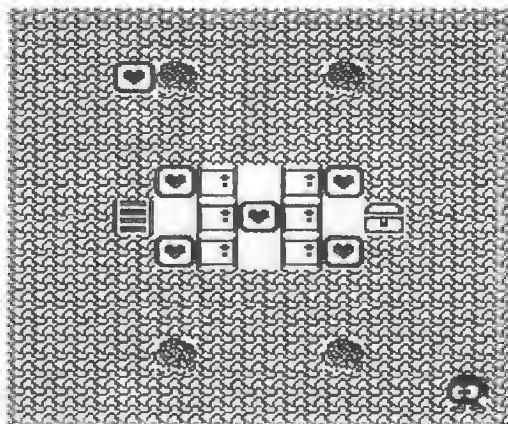
Na de bosjes naar boven afstappen. Als je het niet snel genoeg doet ga verdrink je. Pak hart en snakey een schot en onder in water duwen. Oversteken en hart(en) pakken en dan snel weer terug naar middenveld. Pas op vlot blijft niet lang en je kan maar weinig harten pakken. Meestal op zijn hoogst twee als je erg snel bent en alleen in de hoeken drie of vier. Duw de blokken zo dat e een prettige doorgang hebt en niet extra schoten nodig hebt voor snakeyei in het water ligt. Laat de opening rechts echter wel toegankelijk en zorg dat je bij kist kunt komen. Tot slot pak je het vlot.
Na de bosjes naar boven afstappen. Als je het niet snel genoeg doet ga verdrink je. Pak hart en snakey een schot en onder in water duwen. Oversteken en hart(en) pakken en dan snel weer terug naar middenveld. Pas op vlot blijft niet lang en je kan maar weinig harten pakken. Meestal op zijn hoogst twee als je erg snel bent en alleen in de hoeken drie of vier. Duw de blokken zo dat e een prettige doorgang hebt en niet extra schoten nodig hebt voor snakeyei in het water ligt. Laat de opening rechts echter wel toegankelijk en zorg dat je bij kist kunt komen. Tot slot pak je het vlot.
> In het midden rechts het water in en dobberend naar boven.



* password : S 8 S J 6 1 L M I A

VELD #37 op positie (0,5)

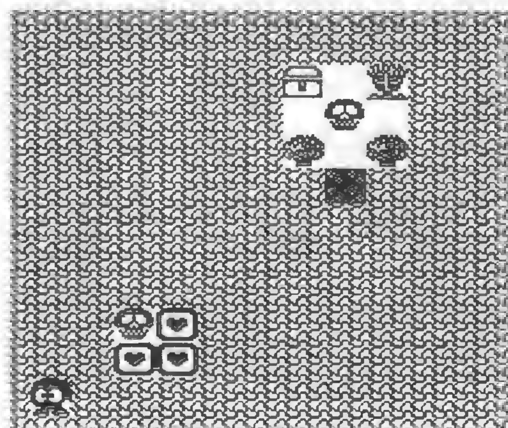
Laten meevoeren met stroom. Afstappen op de kist. Blokken duwen en hart pakken. Blok op brug duwen en harten pakken. Bruggen leggen naar links boven en rots stuk slaan. en laatste hart pakken. Nu naar vlot in het water springen.
Opm.: Als we opnieuw door dit veld gaan nadat het veroverd is dus leeg moeten we in het midden onder op eiland afstappen en omdat er nu geen bruggen zijn rechts in het water springen.
> Als de bruggen er nog zijn dan linksboven in het water > springen omdat dat tijd spaart anders rechts.



| * password : 9 S B 7 P I R C R M |

VELD #38 op positie (0,6)

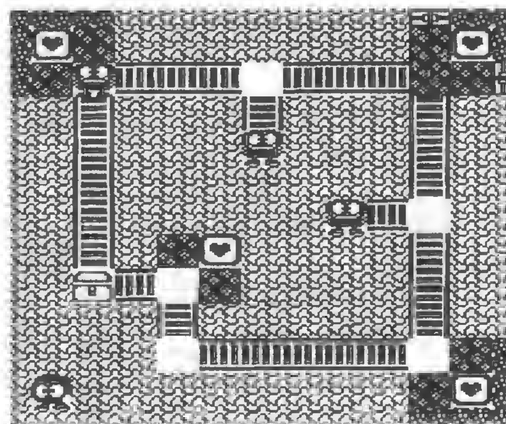
Mee laten voeren met stroom tot kleinste eiland en daar onder skull afstappen. Twee harten pakken en skull een schot. Derde hart pakken en skullei naar boven het water in en erop springen. Naar rechts kijken en als we naast bomen zijn, dat wil zeggen in het water maar op dezelfde hoogte als de bomen, brug leggen er er snel op gaan staan. Nog een brug leggen en op eivlot wachten. Als het langs komt er op stappen en naast de bloemen laatste brug leggen en erop stappen. Schiet vanaf bloemenveld een (l) schot op skull en duw hem dan tussen vlot en medusa. Ga naar vlot.
> Boven in het midden (l) van het eiland het water in naar boven.



| * password : S 8 4 J 6 1 L M I G |

VELD #39 op positie (0,7)

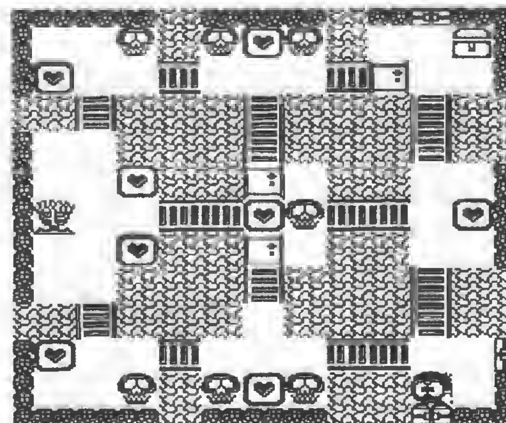
Linksonder afstappen en hart pakken. Naar linksboven, armma een schot en op bloemen duwen. Nu eventueel armmaei water in. Naar rechtsboven om daar op zelfde manier hart te pakken en dan naar beneden en tot slot naar sleutel. Klinkt gemakkelijk maar kan best lastig zijn.
> kan niet naar rechts dus naar boven.



| * password : 4 4 7 O T B Q 4 D 4 |

VELD #40 op positie (0,8)

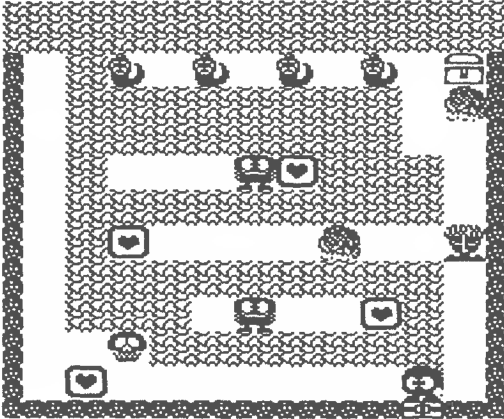
Naar boven blok naar links duwen, hart boven pakken. Skull links boven twee schoten en blok naast medusa duwen. Hart op eiland pakken. blok naar boven, omlopen, blok naar links, skull wegschieten en blok naar beneden. Omlopen, blok naar links en hart links boven pakken. Nu soortgelijk proces aan de onderkant om hart links onder te pakken. Als laatste het hart aan de rechterzijkant pakken en dan snel naar sleutel.
> naar rechts kan niet dus weer naar boven.



| * password : T E 8 F U 4 O U L D |

VELD #41 op positie (0,9)

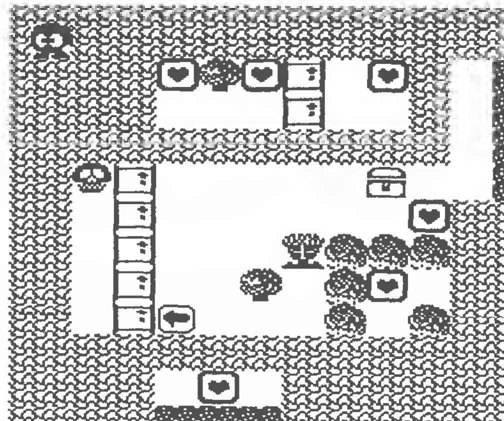
Naar links en hart pakken. Skull een schot, In water rechts duwen. Hierbij opstappen en snel naar boven kijken. Armma een schot en na armma afstappen, hart pakken en terug naar beneden oversteken. Wachten tot skull teruggekeerd is. Weer een schot en nu naar boven in water duwen en opspringen. Pak hart en spring weer op ei, drijf mee tot boven laatste hart. Afstappen hart pakken en armma een schot. Ei links In water duwen als andere ei gezonken is en er op springen. Tussen de twee laatste snakeys afstappen. Snakey rechts twee schoten en naar vlot.
> boven recht in het water springen om naar rechts te gaan.



* password : 6 T A B G R C S B T

VELD #42 op positie (1,9)

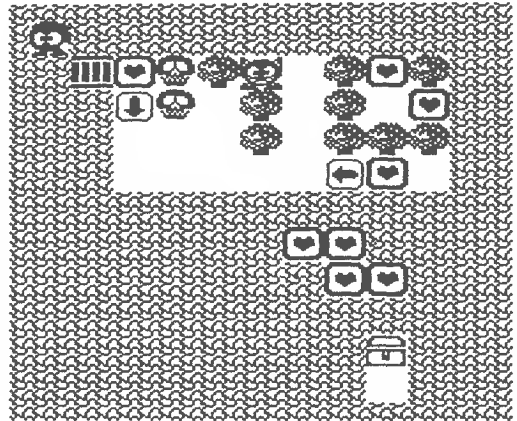
Afstappen onder skull. Medusa met blokken inbouwen ook onder (!) een blok plaatsen. Hart rechts pakken, skull een schot en naar boven duwen. Op ei en op bovenste eiland afstappen. beide harten pakken en weer opstappen, afstappen op bovenste eiland en derde hart pakken en nu snel naar beneden oversteken. Blok naast plaats waar skull stond snel iets (1 a 2) naar rechts duwen. Moet snel omdat roro op de plaats gaat staan waar skull terugkomt en staat hij er nog bij terugkomst is dit zijn dood. Als skull terug is een schot en nu naar links het water in en opstappen. Bij eiland beneden snel heen en weer om hart te pakken. Zelfde geldt voor hart in de rechteronderhoek. Na rotsen afstappen en vlot naar vlot.
> rechtsboven in het water springen om naar rechts te gaan.



* password : 8 U D N 8 T E L P 2

VELD #43 op positie (2,9)

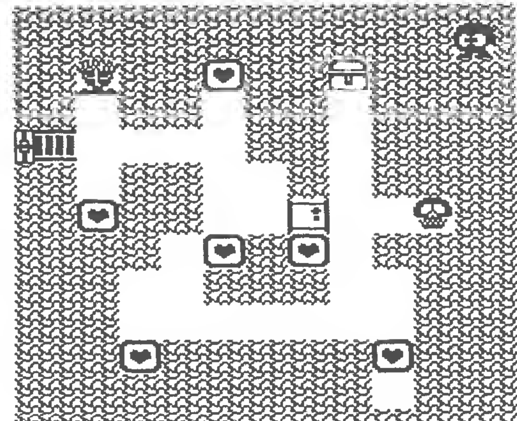
Stap direct op brug en pak hart en ga naar links onder en wacht daar op leaper. Onderste skull een schot en naar links duwen dan bovenste skull een schot en naar boven water in duwen en op ei stappen. Bij eerste hart rechtsboven eraf en bij tweede hart er weer op. Onderkant eiland er weer af. Pak hart en wacht na pijl op ei en steek dan snel over, pak harten en leg brug naar vlot en pak dat.
> Met vlot aan de onderkant rechts in water naar beneden.



* password : W P 7 H D P N A 1 4

VELD #44 op positie (2,8)

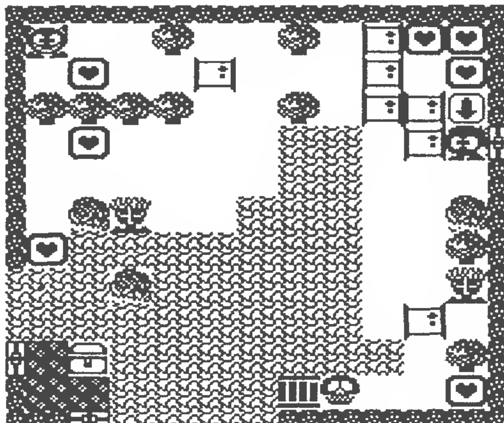
Afstappen op kist en 'veilige' harten pakken en skull insluiten. Op kist (de hint) schieten. Toverdrank drinken en laatste harten pakken en naar sleutel.
> Naar links is enige mogelijkheid.



* password : N M K 8 V A 3 7 N 4

VELD #45 op positie (1,8)

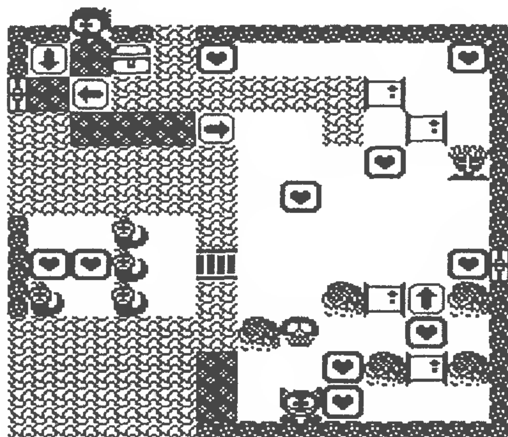
Blok naar links, blok naar boven, blok naar links, blok twee naar beneden (op hoogte van medusa links) en dan harten boven pakken. Blok naast medusa rechts duwen, blok onder die medusa duwen en pak hart rechts onder. Bovenste blok links en blok waar roro nu op staat naar boven. Als leaper achter hart is snel naar hem toe en blok een naar beneden en snel naar rechts. Een na laatste rij naar beneden en omdraaien en een schot op leaper.(de hint) Leaper wordt bruin ei dat je tegen water moet aan duwen. Water droogt daardoor op en wordt woestijn. Wacht op geschikte plaats bijvoorbeeld rechts op pijl op leaper en duw dan blok boven linker medusa. Pak nu de overgebleven harten (onderste als laatste) en loop naar sleutel.
> naar beneden.



| * password : N M P 8 V A 3 7 N C |

VELD #46 op positie (1,7)

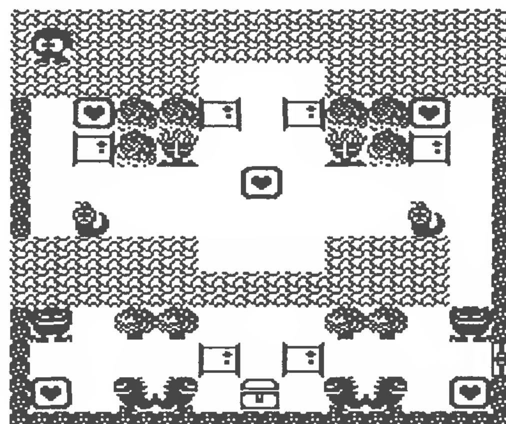
Naar veld rechtsonder, boven het hart langs en dan weer naar beneden. Hart onder pijl rechts pakken en over hart heen naar brug. Brug over en bovenste snakey een schot en naar links duwen, Pak de harten en da middelste snakey een schot en over de brug boven medusa duwen. Hart erboven pakken en weer brug over. Onderste snakey een schot en onder in water en opstappen. Afstappen bij leaper maar daarvoor op een zeker moment op leaper een schot als roro nog op ei staat en leaper boven staat. Indien nodig leaperei onder medusa duwen en wachten. Als leaper slaapt harten pakken en blok naar boven tegen ander blok aan. Dit blok boven medusa en harten pakken. Blok bij water onder medusa manouvreren en laatste hart pakken. Naar snakey links boven. Een schot en ei in water duwen opstappen en zo naar boven en naar vlot.
> met vlot linksonder in het water naar beneden.



| * password : 4 4 8 O T B Q 4 D D |

VELD #47 op positie (1,6)

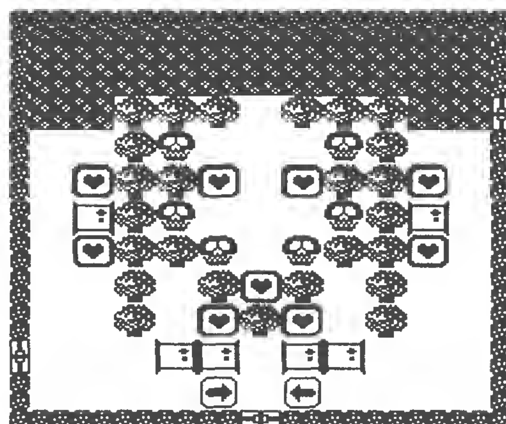
Helemaal rechts afstappen. Hart pakken, blok onder medusa duwen en middelste hart pakken. Snakey rechts een schot en voor linker medusa duwen. Goll rechtsonder een schot en naar beneden, hart pakken, blok naar links. Linker blok naast kist en de andere rechts naast kist. Hart links onder pakken en nu pas hart links boven. Dan naar sleutel.
> alleen naar rechts kan.



| * password : 5 K N 4 J M G G K B |

VELD #48 op positie (2,6)

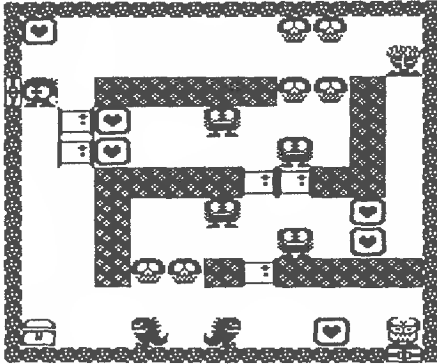
Ga eerst op kist (de hint) staan. Er komt een klok in beeld. Pak nu alle harten op een na. Loop naar de klok en ren naar laatste hart en dan naar sleutel zolang als de klok loopt ben je veilig.
> alleen naar rechts kan.



| * password : M F D I C V K B 4 2 |

VELD #49 op positie (3,6)

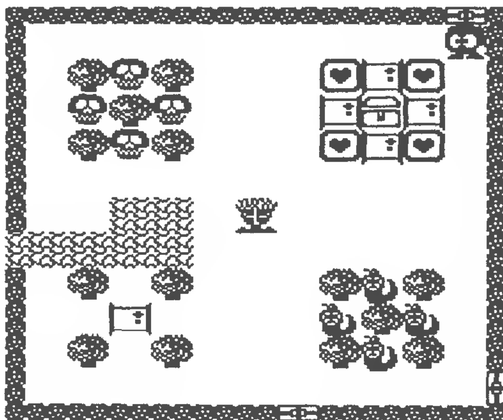
De twee harten bij de armma's boven pakken. Onderste blok een naar rechts en een half naar boven. Armma's zijn nu ingesloten terwijl andere blok vrij is. Dat blok naar beneden duwen en een voor eind stoppen. Nu naar rechts met dit blok en stoppen vlak voor don medusa en blok nog een half naar beneden en pak hart. Als armma's links zijn ze links insluiten met onderste blok halverwege. Harten rechts onder pakken, armma's boven rechts insluiten door blok halverwege bloemenbaan. Blok halverwege goll en bloemenveld duwen voor bescherming kist/sleutel tegen goll en vrije skulls. Duw blok halverwege bloemenbaan en bovenrand als bescherming tegen medusa en vrije skulls boven. Laatste is niet echt nodig maar kost niets dus waarom risico ? Pak laatste hart (linksboven) en ga rustig naar sleutel.
alleen naar beneden kan



* password : S 8 D J 6 1 L M I 2

VELD #50 op positie (3,5)

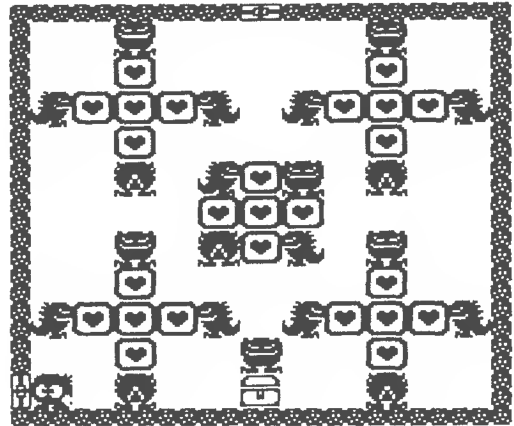
Uitrustveld. Is heer Okuyama wat vergeten in te vullen ? Nu ja, pak harten schuif blok en pak sleutel.
> naar rechts.



* password : D Q L P 1 3 D T G 9

VELD #51 op positie (4,5)

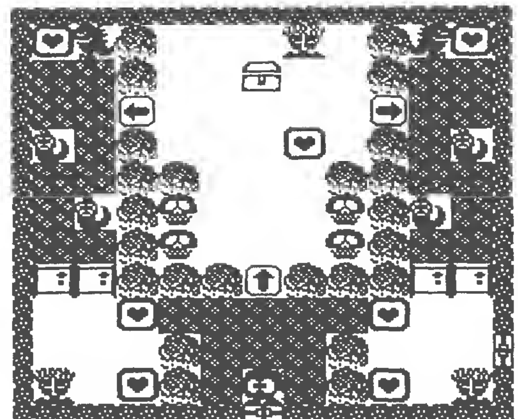
Pak alle harten op een na. Bijvoorbeeld van het centrum het hart links. Nu een schot op goll boven kist en dan ei naar links duwen. Goll onder hart, beter gezegd de goll die naar laatste hart kijkt, een schot en pak laatste hart en onder naar rechts tussen golls door naar sleutel.
> naar boven.



* password : A J C R M E F 6 H T

VELD #52 op positie (4,6)

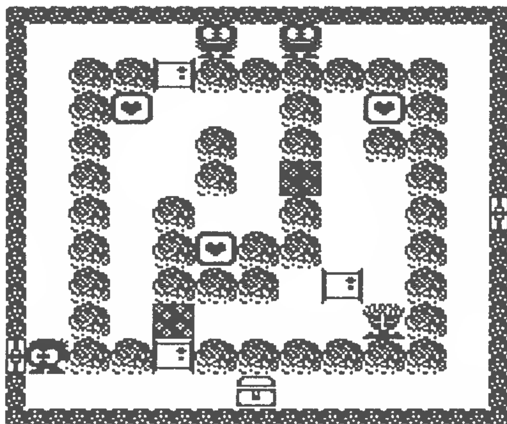
Naar boven links, hart voor goll pakken en naar beneden. Blok op medusa duwen, hart onder rots pakken. ander blok een naar beneden en naar rechts. Nu naar boven tegen kist aan en een half (!) naar rechts duwen. Hart pakken en naar rechts; proces identiek aan links. Blok tegen andere blok aan, een naar links en een naar boven duwen. boven rechter blok gaan staan, dus halverwege voor medusa en blok naar beneden. Stop als het blok halverwege de skulls rechts staat en duw het er strak tegen. Andere blok voor de linker skulls. Links en rechts snakey een schot en tussen medusa en hart beneden duwen. Houd voor alle veiligheid enige afstand tussen roro en snakey tijdens schieten of doe het rustig anders kan je compleet vast komen te zitten. Pak de harten onder en ga naar sleutel.
> naar rechts.



* password : 8 U W N 8 T E L P 6

VELD #53 op positie (5,6)

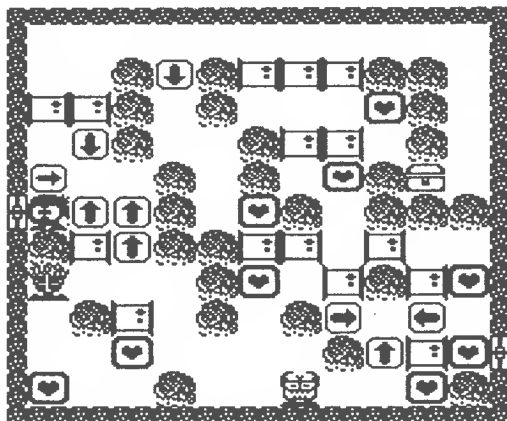
Naar beneden en naar rechtsonder. Wacht op de armma's en ga naar links als zij bijna bij roro zijn. Blok onder een naar boven en dan naar boven. blok twee naar beneden, hart pakken en blok terug zetten. Je hoeft je nu geen zorgen om armma's te maken. Hart in midden pakken en dan hart rechtsboven. Via een van de twee mogelijke wegen naar opening in rotswand beneden. naar sleutel.
> naar rechts.



* password : 3 2 J E 4 G V 1 A A

VELD #54 op positie (6,6)

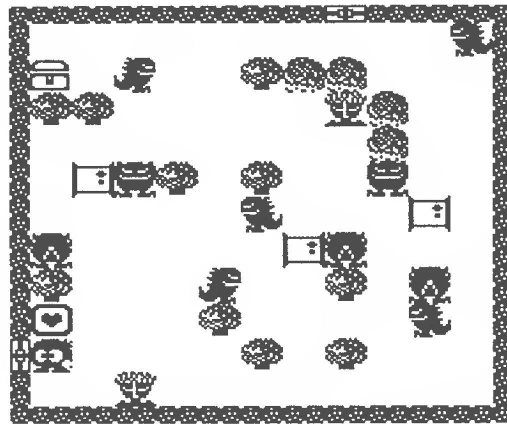
langs de rand naar beneden; blok gaat dus een naar beneden. Pak hart en duw blok onder medusa en weer hart. Langs de linkerkant naar boven en naar rechts. Blok links en rechts naar beneden en middelste blok naar links. Twee naar beneden, een naar rechts en een naar boven, hart pakken en naar beneden. blok op pijl duwen en hart linksonder pakken (pas op voor don medusa) Naar boven iets naar links en door pijl naar beneden. Hart pakken en blok naar beneden duwen en don medusa links insluiten. Naar laatste harten toe en blok onder rotsen onder kist naar rechts duwen. Blok op pijl naar beneden en hart pakken, nu blok naar links op pijl en laatste hart pakken en naar sleutel.
> naar rechts.



* password : Q 7 P D 2 9 4 E M C

VELD #55 op positie (7,6)

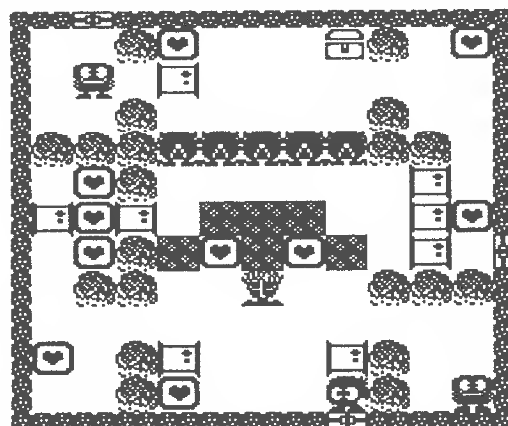
Geen hart pakken IIII naar boven over goll heen naar rechts. Middelste blok naast medusa boven duwen. Onder goll door naar rechts en blok naar boven voor goll daar. Naar links slingeren, goll moet je tegen medusa beschermen en linkerblok naar rechts boven de twee bosjes, omlopen en een naar boven duwen. Dan blok naar boven voor goll linksboven. Naar linksonder en hart pakken en gelijk terug naar boven. Snel lopen anders pakt golls vuurbal roro. Bij sleutel eerst naar beneden en dan naar links anders sterft roro misschien bij het bukken.
> naar boven.



* password : O B R S A 2 S N 5 8

VELD #56 op positie (7,7)

Een naar links en twee naar boven en wacht tot armma gaat rollen. Dan snel een naar beneden en met armma als schild mee naar links. Blok een naar boven om armma in te sluiten, wacht tot armma op veilige afstand is en dan nog een naar boven, laat armma rollen en dan een naar beneden om armma te laten passeren. Is armma voorbij linkerveld in en hart pakken naar boven en blok naar beneden om armma weg te houden. Het blok van daarnet kunnen we een half naar beneden duwen om armma links onder te houden maar echt nodig is dit niet. Blok tussen rotsen boven medusa duwen en voorzichtig harten pakken. Naar rechts en bovenste en onderste blok tegen kant aan en middenblok opzij en hart pakken verder met hart rechtsboven en tot slot laatste hart pakken. De golls zijn nu actief; als armma iets uit de buurt is blok voor zijn hok wegduwen en als armma rolt terug naar boven. Dit moet snel maar niet te snel, wacht tot armma rolt ! Met rolarmma als schild tegen de golls naar de sleutel toe.
> naar boven.

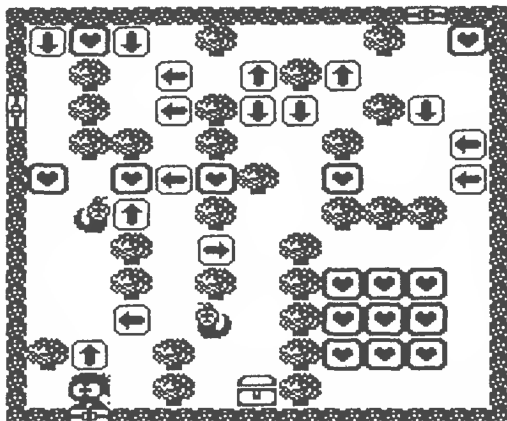


* password : 1 W M W E R P F U G

VELD #57 op positie (7,8)

Pas op, dit is een verraderlijk veld waarbij roro zelfs na oplossen gedwongen kan worden zelfmoord te plegen ! Niet linkerdeel in maar naar boven en hart rechts pakken. Verder naar boven en voorlaatste plaats twee naar rechts, een naar beneden, twee naar rechts, een naar boven en naar rechts. Pak hart en helemaal naar beneden, alle negen harten pakken. Naar linksboven en linker velddeel in en pak alle harten. Verander een pijl bijvoorbeeld die naast snakey en ga naar het laatste hart in het midden en pak sleutel.

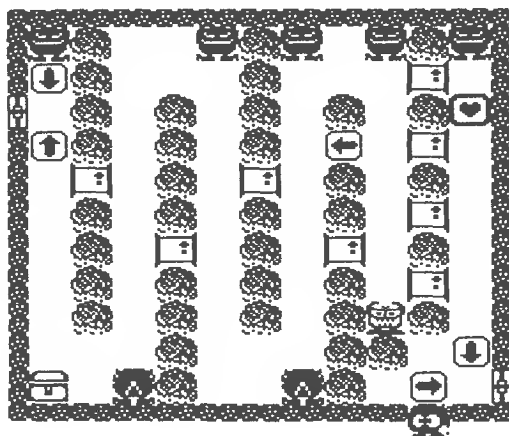
> links kan niet dus naar boven.



* password : 1 V D 6 D R P F U 2

VELD #58 op positie (7,9)

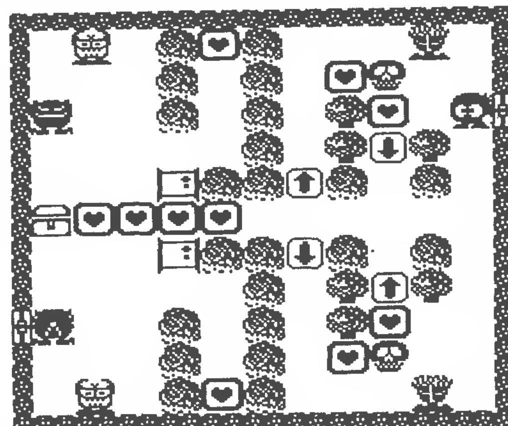
Naar boven, rechts (en niet vastzetten in rechter onderhoek !), en twee naar boven. Blok naar links duwen zodat don medusa onder vast komt te zitten. Tweede blok van boven op pijl duwen, naar links en meest linkerblok op pijl duwen. Blok 2 een naar links en een naar beneden; blok 3 een naar links en een naar boven. Onderste blok in volgende rotskolom een naar links en een naar beneden, bovenste blok een naar links en een naar boven. Blok rechtsboven tussen hart en goll duwen en laatste blok voor laatste goll. Pak hart en ga rustig naar sleutel.
> met uitgangen rechts en links kunnen we niet terugkeren dus > gokken, naar links.



* password : F M U Q 2 2 W P C B

VELD #59 op positie (6,9)

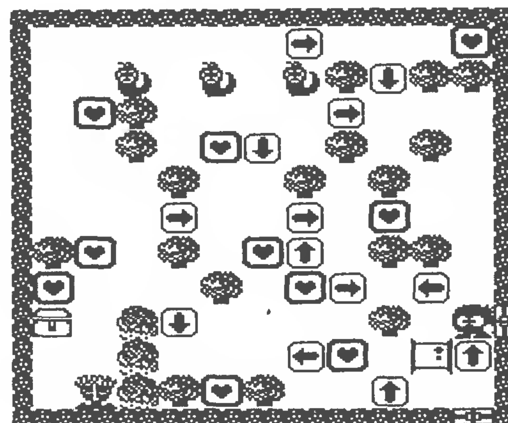
Door middenpad naar links. Drie harten pakken en met don medusa mee naar boven lopen maar wel de gang in en hart pakken. Blok naar beneden duwen en dan naar rechts duwen, stoppen als blok tussen rotsen rechts staat. Hart in gang onder ophalen en blok als net tussen de rotsen net na de pijlen. Door pijl naar boven, hart pakken, skull een schot en opzij onder medusa en andere hart pakken. Terug naar hoofdgang en blok naar links duwen. Manouvreer blok halverwege hart en kist dat is dus ook halverwege goll en don medusa en dat is de bedoeling. Nu hetzelfde rechtsonder en blok nu onder kist/hart. Pak nu dit laatste hart en de sleutel. Opm.: De kracht die je krijgt is dus niet nodig.
> Terug naar rechts kan niet dus naar links.



* password : 2 S T 1 N L 9 5 3 D

VELD #60 op positie (5,9)

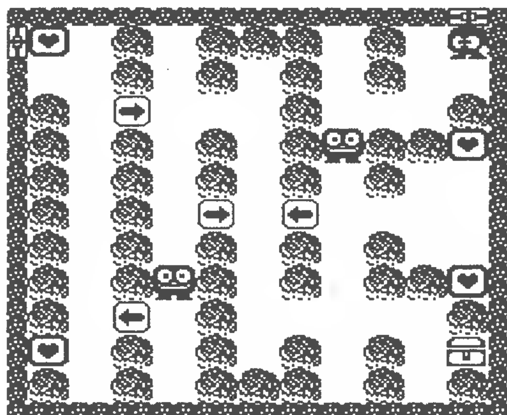
Slinger tussen pijlen door en pak harten aan rechterkant en midden. Pak hart linksboven, snakey linksboven een schot en dan snel een naar links en naar beneden op hart boven medusa duwen dan een naar rechts en twee naar beneden. Dit moet snel anders lukt het niet !! Om struiken heen en snakey opnieuw een schot tussen hart en medusa duwen dan hart pakken en ei nog een naar beneden. En nu rusig de sleutel.
> naar beneden.



* password : A 1 8 R M K F 6 H M

VELD #61 op positie (5,8)

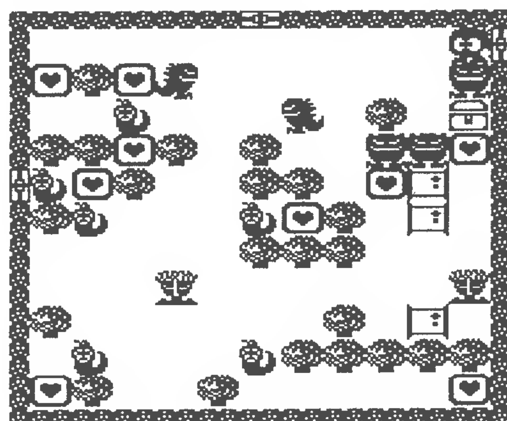
Geen oplosmethode. Gewoon doen ! Wijst zich vanzelf denk echter wel aan horizontaal afstand bewaren voor rocky omdat die anders blijft staan.
> moet naar links.



* password : 1 E F W E S P F U 2

VELD #62 op positie (4,8)

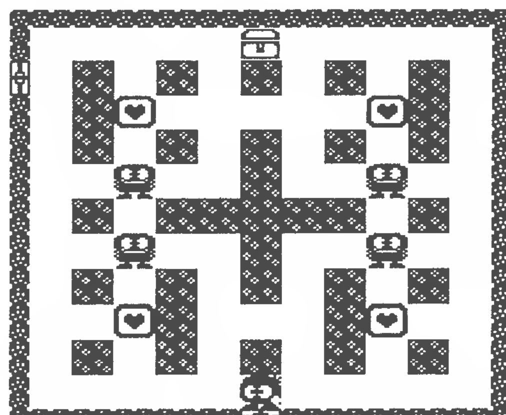
Pak hart onder goll (dus niet onder kist !) schuif blok naar rechts en pak hart erboven (nu wel). Pak harten linksboven, links kijkende goll in het midden boven een schot en duw hem naar beneden naast medusa. Snakey linksboven een schot en heel snel voor goll er schuin boven duwen, de afstand is klein maar je moet knap omlopen. De drie snakeys die hart afsluiten (nummer vier rechtsonder komt hierna) alle twee schoten en hart pakken en wachten. Als snakey terugkomt een schot en respectievelijk boven, naast en onder medusa duwen. Medusa rechts met blokken afschermen en snakey voor gang rechts onder twee schoten en snel laatste hart pakken en terug. Naar boven en voor het pakken van de sleutel de goll erboven een schot en dan pas pakken.
> naar links kan niet dus naar boven.



* password : 8 A I N 8 O E L P O

VELD #63 op positie (4,9)

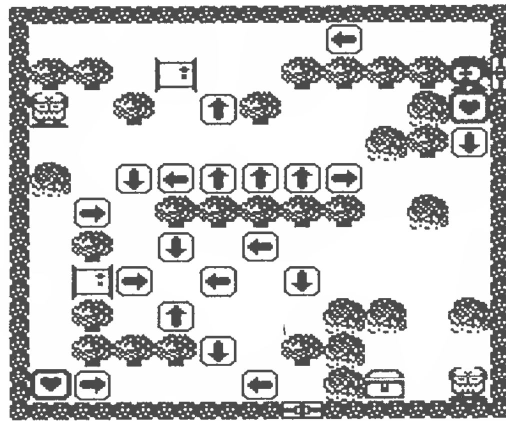
Heel duidelijk veld. Wacht steeds op veilige bloemenvelden en lok armma's weg van hart dat je wilt pakken.
> kan alleen naar links.



* password : H G T 5 9 G 5 I 2 D

VELD #64 op positie (3,9)

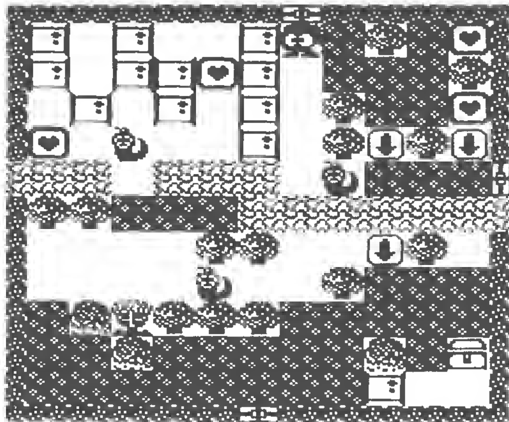
Hart bij ingang pakken en naar boven links. Blok daar anderhalf naar beneden. Roro een naar rechts en ook naar beneden. Naar rechts en bij laatste pijl een naar beneden en door pijlen naar links. Pak hart linksonder en blok twee naar rechts. omlopen en blok half naar benedendan een naar rechts en een half naar beneden een naar rechts en een naar boven en naar rechterkant boven gat in rotsen duwen. Dan naast don medusa duwen en sleutel pakken.
> kan alleen naar beneden



* password : K B 4 K O B 7 H O A

VELD #65 op positie (3,8)

Veld met foutje van heer I. Okuyama. Oplosbaar zonder de hint. Eerst de door de ontwerpers bedoelde oplosmethode.
Onderste blok van de vier bij ingang naar links tegen snakey duwen. Naar boven en hart pakken en links, beneden, links, beneden, links en beneden laatste hart pakken. Nu naar rechts, harten pakken en BOVEN (!) pijl een maal op kist/sleutel (de hint) schieten. Er verschijnt een vogel, pak deze vogel en die zet roro aan de andere kant van de rivier. Een schot op snakey en boven medusa duwen. Linksom om medusa heen en langs onderrand naar sleutel.



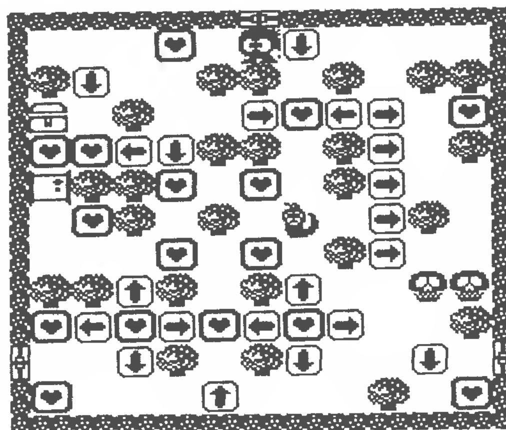
* password : H G J 5 9 V 5 I 2 A

Ga naar rechts en pak harten. Dan naar de vier blokken bij de ingang, blok 1 en blok 3 een naar links duwen, dus op en onder hart. Blok naast hart naar beneden en hart pakken. Nu in volgorde beneden, links, boven, naar links kijken en snakey twee schoten. Duw blok op plaats snakey. Pak laatste hart en duw blok naar beneden tegen medusa aan. Linksom om medusa heen en langs onderrand naar sleutel.
> naar beneden.

* password : N 2 B 8 V 3 3 7 N M

VELD #66 op positie (3,7)

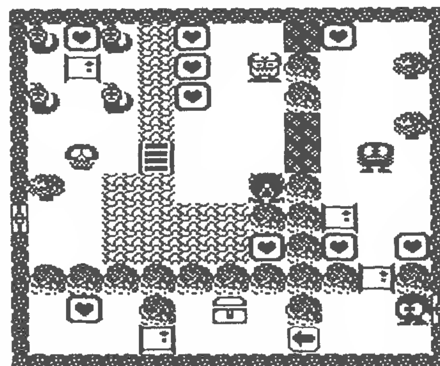
Ben ik nu zo ervaren geworden of is dit echt zo gemakkelijk? Naar rechts door pijlenrij naar beneden en pak alle harten waar roro niet mee komt vast te zitten. Hart aan rechterkant pakken en linker skull een schot en naar beneden duwen. Helemaal naar boven door pijlenrij en naar links en pak hart. Over kist (l) naar beneden en laat hart rechtsonder kist staan. Alle harten binnenveld pakken en terug naar kist. Pak laatste hart en de sleutel.
> naar links.



* password : L E 1 A H R M W V 2

VELD #67 op positie (2,7)

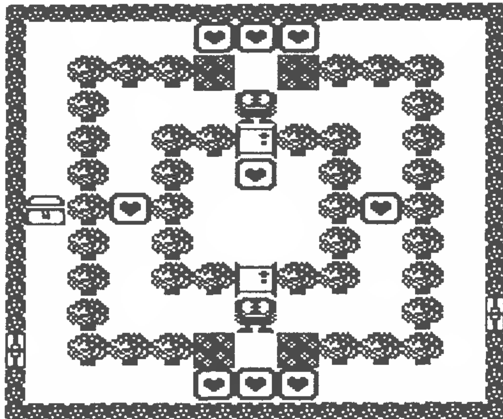
Veiligste methode : blok twee naar boven en linker hart pakken dan beneden naar links en hart pakken. Blok naar rechts duwen maar wel een voor rand stoppen. Nu naar boven en armma bevrijden. Achter roro aan laten komen en als armma in onderste rij rolt een naar boven. snel terug naar rechts en blok terugduwen naar links. Ben je snel staat armma links van kist. Duw zo dat je straks veilig naar kist kunt. Nu naar boven. Blijf wel van dat hart rechtsonder af !! Pas op voor don medusa en pak hart rechts boven. Duw de blokkken zo dat don medusa rechts boven in zijn veld komt vast te zitten. Pak ritje harten links. Brug over en snakey rechtsonder een schot en water in duwen. Blok opzij en hart pakken, skull een schot naar beneden duwen en het water in duwen. Op ei springen en eraf bij hart. Wacht op volgend ronde en stap weer op ei en stap boven af. Naar laatste hart, pak dat en dan de sleutel.
kelder 6
> Keer op je schreden terug, dus naar rechts en dan na dat veld > nogmaals naar rechts. Met password in dit veld verlies je vorig > veld (#67) (8 6 V N 8 C E L P A of P K I G F I B V F 4)



* password : 2 2 T 1 P 6 9 5 3 6

VELD #68 op positie (4,7)

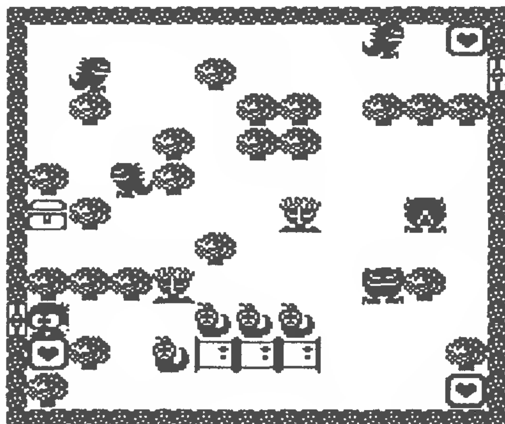
Simpel. Ga rechtsom en wacht midden boven tot armma achter roro aan komt. Dan verder naar rechts en beneden en naar links. Is roro eenmaal rond dan beschermt de kist hem. Nu middenveld in bijvoorbeeld eerst rechts en dan links en als armma rolt naar centrum. Sluit armma op door blokken en ga van boven naar sleutel.
> kan alleen naar rechts.



* password : H R 6 5 Q S 5 I 2 3

VELD #69 op positie (5,7)

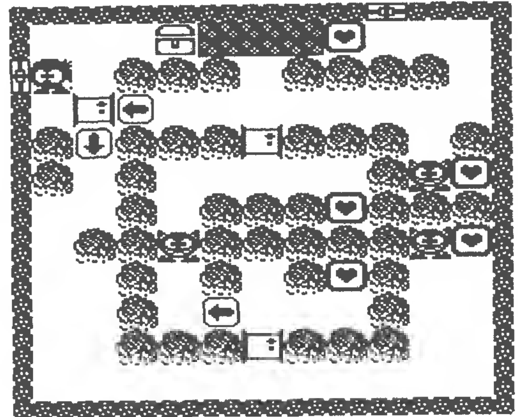
Weer een uitdaging. Pak hart bij ingang en eerste snakey op roro's lijn twee schoten en het blok waar hij op stond op zijn plaats duwen en wachten. Als snakey teruggekomen is (boven medusa) blok nog een naar boven naast medusa. Naar rechtsboven langs de rand en hart rechts onder niet pakken. Pak hart rechtsboven. Weer terug naar beneden en nu tweede snakey twee schoten en blok op zijn plaats en wachten. Pak als snakey terug is laatste hart en tussen golls door naar derde snakey boven blok. Weer twee schoten enz. Als snakey er weer is blok naar boven naast medusa duwen. Nu via veilige route naar sleutel, slechts een goll spuwt nog vuur maar die is te ver weg.
> naar rechts



* password : 6 1 W B 6 M C S B A

VELD #70 op positie (6,7)

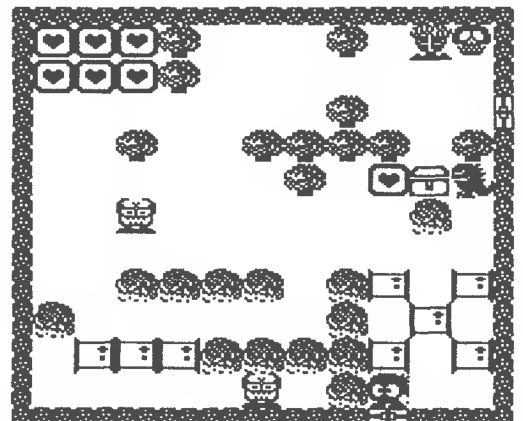
Snel naar boven en naar rechts. Pak hart bij uitgang en wacht op leaper in rechter bovenhoek. Niet bij bloemen ! Pak hart rechts boven als onderste leaper rechts zit, snel naar links en blok opzij en naar beneden. Lok leaper en ga strak langs rots omhoog en wacht daar dan op leaper. Pak nu hart rechts onder, nu naar links en wacht onder de laatste rots links tot de laatste leaper boven is. Dan blok naar boven duwen en lok leaper naar onder rechts. Blijf (!) langs de rand gaan en wacht. Pak harten in centrum, duw blok tegen (!) bloemen en ga naar sleutel.
> alleen naar boven kan



* password : J K H 9 8 9 8 3 6 B

VELD #71 op positie (6,8)

Middelste blok (van vijf) naar boven tegen rots aan. Blok rechts boven naar boven tegen goll aan. Eerste blok naar links en stop na gat in rotswand. Naar beneden links onder, linker blok naar beneden en sluit don medusa rechts in. Rechter blok van de drie naar boven en middenblok een naar links en dan naar boven. Duw blok onder don medusa zodat don medusa klem tussen struik en blok. ander blok nu links naast don medusa. Nu blokken van bij de ingang gaan manouvreren. Eerste blok boven rotswand rechts naast don medusa, tweede blok boven struik boven don medusa en derde blok tegen bovenrand tussen struiken. Doe dit ze steeds voor het gat in de rotswand te duwen en dan oplopen, een omhoog, naar links enz.. Pak nu harten linksboven op het hart links onder na. Pak hart vlak bij kist en goll twee schoten en duw blok op die plaats. Laatste hart pakken en als skull je beschermt tegen medusa sleutel pakken.
> naar rechts, naar beneden en weer naar rechts dus oversteken > over ons eigen pad.

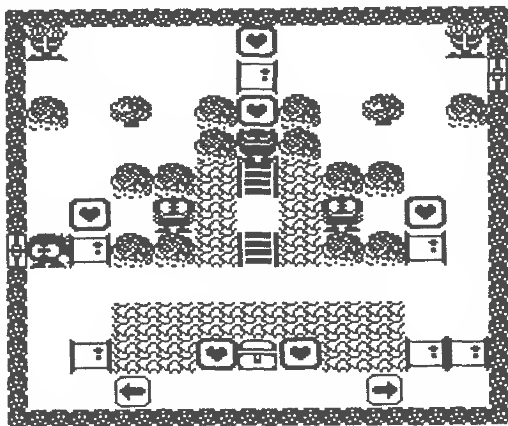


* password : T 8 C F I T O C L 2

VELD #72 op positie (8,7)

: naar boven en duw blok naast rechter medusa. Bevrijd de rech- -armma en lok hem naar boven. Als hij rolt snel naar beneden en blok ·halen. Als hij onder medusa rechts is vastzetten met het blok. Hetzelfde net armma links. Eventueel omlopen tussen water.
Als je snel genoeg bent is het niet moeilijk armma voor te blijven omdat die rollend vaak te ver gaat en roro zo een voorsprong krijgt. Bij insluiten armma links blok wel halverwege armma en medusa zetten. Rest blokken boven pakken. Goll een schot en ei over brug in water duwen en over- stappen harten en sleutel pakken. Extra veilig goll wegschieten voor je laatste hart pakt .

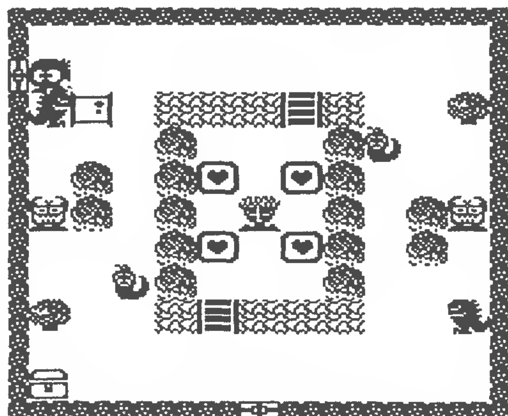
> eerst terug naar vorig veld en dan terug om barricade voor
> uitgang weg te halen indien nodig. Naar rechts.



* password : 3 J 9 B N T V 1 A M

VELD #73 op positie (9,7)

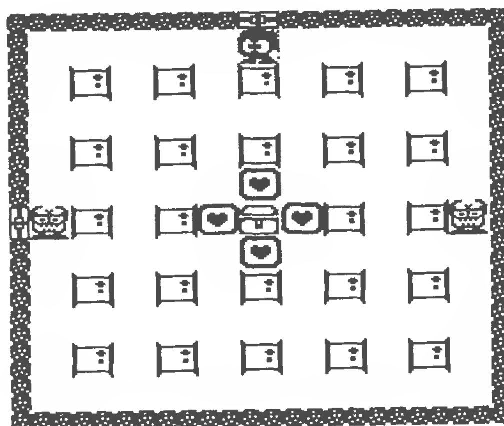
Naar beneden en hart links onder medusa pakken. Blok links boven naast (I) water duwen. Linker snakey twee schoten en blok op snakeys plaats duwen en ga alvast onder dit blok staan. Snakey komt op prettige plaats (boven medusa) terug. Duw het blok naar boven en naar rechts. Pak de harten boven aan eiland en snakey rechts twee schoten en blok op zijn plaats. Is snakey terug naar beneden met blok en naar links tussen struik en kist duwen. Pak laatste hart en ren over de brug en dan rustig naar sleutel.
> naar beneden.



* password : S D N J 5 H L B I O

VELD #74 op positie (9,6)

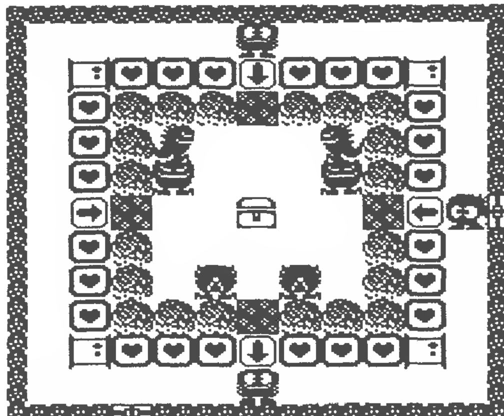
Direct naar recht en voor laatste blok naar beneden. Als don medusa boven is blok naar rechts duwen om hem vast te zetten. Duw er eventueel ook nog een blok naast. Dan de don medusa links ook vastzetten en harten en sleutel pakken. Opmerking : veld is ook te doen zonder vastzetten don medusa's.
kelder 7 verschuif de blokken om hem te vinden.
> naar links



* password : W C 1 H H A N 9 1 F

VELD #75 op positie (8,6)

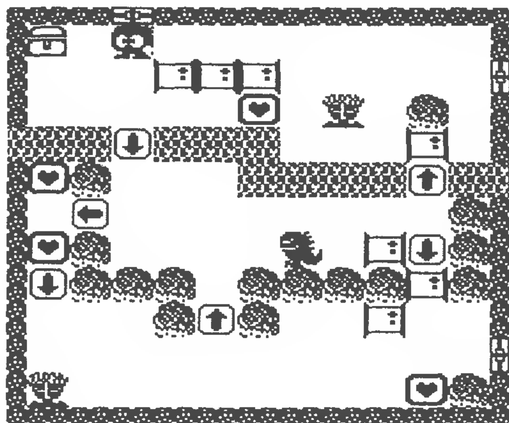
Lastig veld. Je moet proberen bijvoorbeeld de harten rechts weg te pakken. Dan de armma's met blokken halverwege aan de rechterkant vast te zetten. Is dit eenmaal gelukt dan de overige harten pakken. Duw wel eerst twee blokken naar binnen om voor de twee golls boven te plaatsen als je die ingang nodig hebt. Tip : Als de harten ernaast weg zijn kan roro ook over pijl aan de onderkant naar binnen.
> naar beneden.



* password : N N W 8 4 J 3 S N F

VELD #76 op positie (8,5)

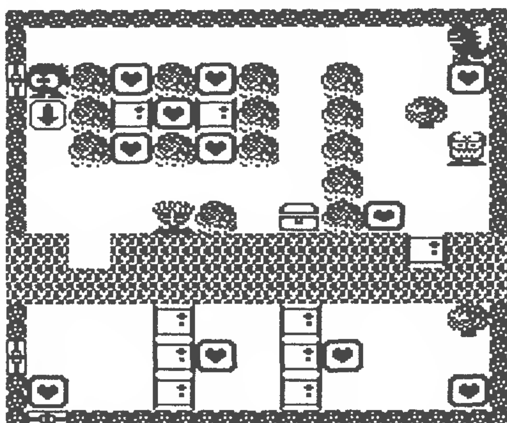
Naar rechts, middenblok naar beneden, rechterblok boven medusa duwen en linkerblok tussen medusa en struik plaatsen. Pak hart. Nu bovenlangs naar rechts en naar lava. Blok onder medusa duwen. Naar links, de lavastroom over (pijl) naar rechts en over pijl naar beneden. Blok tegen hart aan duwen en dan blok naar links boven medusa. Blok rechts onder pijl duwen en oplopen en weer op hart duwen en nu dit blok naast medusa links duwen. Nu tot slot blok achter goll er voor zetten. Moet heel wat voor gelopen worden maar is niet echt moeilijk. Pak hierbij in het voorbijgaan het hart rechtsonder. Naar linker velddeel en pak de laatste harten en met grote bocht naar sleutel.
> door de bovenste ingang naar rechts.



* password : 7 U 5 V M Q H D J 3

VELD #77 op positie (9,5)

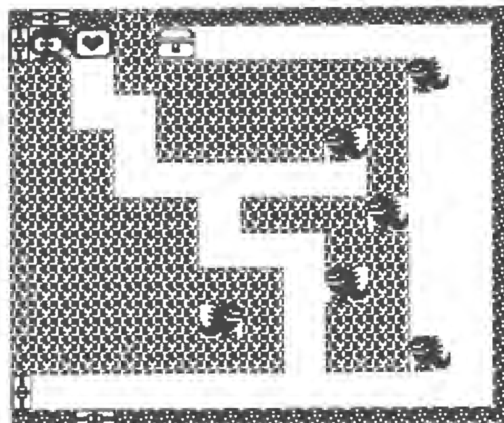
Door bovenste ingang. Beginnen met harten pakken in de linker bovenhoek in de volgorde : linksboven, rechtsboven, rechtsonder, blok een (!) omhoog en midden. Omlopen en dan hart linksonder. Blok een omhoog, omlopen en linkerblok naast medusa duwen. Rechter blok voor goll rechtsboven duwen. Naar links en leg bij inham een brug over lava, snel er over en pak hart linksonder. Onderste blok twee naar rechts en pak hart. Van volgende rijtje blokken bovenste twee naar rechts en pak hart en dan midddelste blok tussen struik en hart duwen. Pak het hart rechtsonder en ga naar lava. Leg brug en steek over. Met don medusa mee naar boven (een stap) en pak hart. Schuil achter blok en zet don medusa onder vast. Pak hart onder goll en ga naar sleutel.
> om door te gaan naar volgend veld moeten we aan andere kant > lava zijn, dus eerst terug en door onderste ingang terug keren > en dan naar beneden.



* password : E B H L K B U 6 S C

VELD #78 op positie (9,4)

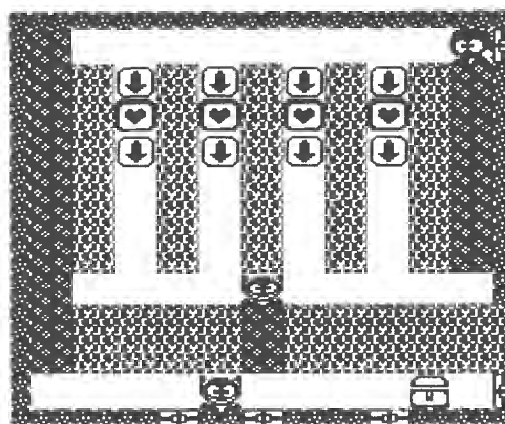
Hart pakken, je moet trouwens wel, en snel naar beneden. Helemaal naar rechts onder tweede goll en een schot naar beneden op vierde goll. Snel nu, terug en naar beneden en schot op vijfde goll. Snel doorlopen en naar sleutel.
> naar beneden kan niet dus naar links.



* password : 4 V F O 2 V Q I D C

VELD #79 op positie (8,4)

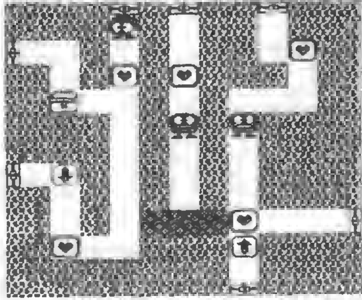
Ga naar links onder en wacht daar op onderste leaper. Als deze slaapt naar boven en als bovenste leaper links is snel naar rechts en ergens naar beneden kies uit eerste of tweede pad. Snel naar links en over bloemenpad naar boven en ga zelfde pad in en wacht op leaper op bovenste pijl of hoger, maar niet lager ! Als leaper op deze plaats slaapt de andere harten een voor een pakken en maar weer omlopen. Na het laatste hart naar sleutel.
> met de linker uitgang naar beneden.



* password : K Q O K A 7 7 L O 8

VELD #80 op positie (8,3)

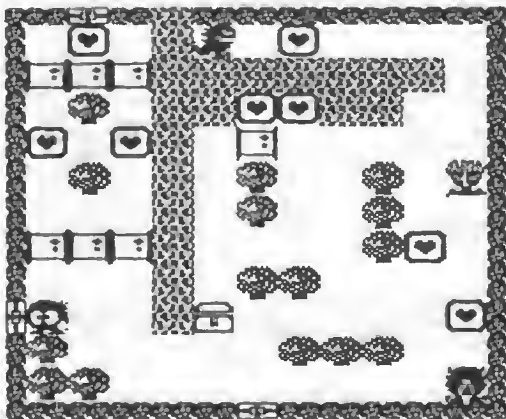
Naar binnen met linker ingang. Pak de harten links, wacht rechts op bloemen tot armma rechts weg is en pak het hart en terug naar bloemen. Op armma een schot en wegduwen naar rechts. Naar boven om hart te pakken, iets terug en wacht dan op armma. Niet snel lopen, roro haalt het toch niet en het is beter rustig zijn positie te kiezen dan iets verder te zijn. Armma weer een schot en naar beneden duwen. Onder lava naast laatste hartbaan staan en als armma boven is snel positie kiezen en op armma twee schoten. Nog beter is een schot opduwen en dan nog een schot. Pak laatste hart en ga naar sleutel. Je hebt nog steeds het vermogen een pijl van richting te laten veranderen, maar dit is naar mijn mening een valstrik om je een verkeerde richting te laten kiezen. Uitgang linksboven onmogelijk, linksonder dodelijk. Uitgang onder loopt uiteindelijk dood tegen onderrand. Veld hieronder is extreem moeilijk via deze ingang maar kan worden opgelost. Volgende veld ook nog mogelijk al is ook dat zeer moelijk, maar het laatste veld tegen onderrand is echt onmogelijk !!!!
> naar rechts.



* password : I 9 U 6 N E 6 F T 8

VELD #81 op positie (9,3)

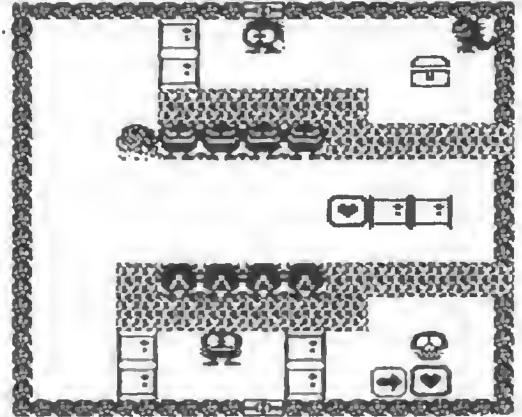
Naar rechts, tegen lava naar boven, blok tegen hart, naar links en boven harten pakken. Het middenblok onder tegen lava aan en naar beneden en naar rechts over de drie bosjes tegen hart aan. Hart links onder medusa pakken en blok naast medusa duwen. Blok tussen bosjes en harten in lava naar rechts duwen boven medusa en hart boven voor goll pakken. Blok waar je mee begon bij lava vandaan halen en onder medusa duwen. Hart rechtsonder pakken en tot slot de harten bij lava en sleutel pakken.
> naar beneden.



* password : 1 R 9 W U N P 5 U 2

VELD #82 op positie (9,2)

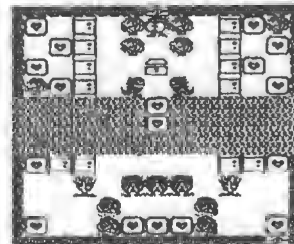
Bovenste blok helemaal naar links en andere naar rechts duwen, een voor kist stoppen dus nog net boven lava. Naar links onder, onderste blok twee naar rechts duwen en armma achter roro aan naar boven langs linkerkant. Dan boven lava naar rechts, als armma rolt naar bovenste lijn. Als armma rolt onder (!) kist gaan staan. Komt armma op roro af, op kist gaan staan. Als armma rechts boven, dus naast kist, is snel blok tegen kist duwen. Blok naar beneden duwen. In het middenveld blokken halverwege twee golls duwen maar niet hart pakken ! Dan beneden blok ophalen en ook halverwege twee golls. Blok onder rechts op pijl duwen en hart pakken en ander blok ook voor golls manouvreren. Nu pas laatste hart pakken en naar sleutel.
> naar beneden.



* password : O K G S L W S O 5 A

VELD #83 op positie (9,1)

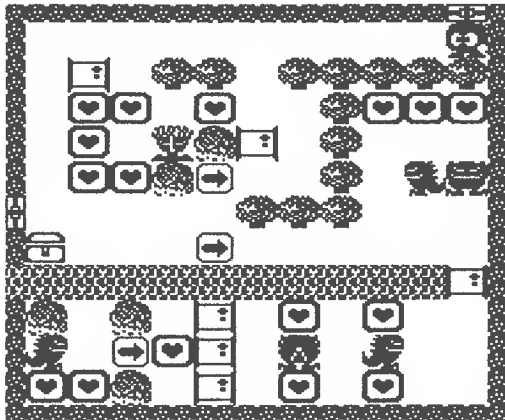
Veld met idiote en/of grappige fouten. Eerst zoals bedoeld door HAL-laboratory.
Naar rechts en twee blokken (die voor de gaten) naar rechts duwen en dan blok daartussen naar beneden en nu de harten pakken. Links soortgelijke aanpak maar nu middelste blok naar boven. Harten bij lava pakken en geen brug leggen, maar op linkergoll een schot; het wordt dan een blauw ei. Dit ei tegen lava duwen, die in woestijn verandert. Snel voor goll terugkeert andere goll een schot en op plaats linker goll duwen. Nu naar rechts strompelen (woestijn gaat traag) en blok naast medusa en harten rechts pakken. Links hetzelfde doen. Middelste goll een schot en naar beneden, naar rechts kijken en goll een schot en opzij duwen. Snel naar beneden en ei opzij duwen. Pak harten en ga naar sleutel.
Opmerkingen : als je in begin goll een schot geeft, brug legt en andere goll ook een schot heb je twee blauwe eieren, duw je er een van op je brug (moet wel snel) krijg je als brug verdwijnt een doorgang. Duw de goll eraf en hij komt voor andere golls te voorschijn en je hebt twee schatkisten !!! Oplossing verder vrij identiek maar zet ook eens een van de blokken boven naast medusa en je kunt goll rechts met twee schoten wegschieten en dan snel harten onder de golls pakken. En er is een veilige route naar sleutel. Je moet wel de bovenste sleutel pakken want elke kist is wel een sleutel geworden maar alleen de echte telt. Bij afkoelen lava tot woestijn worden er trouwens razendsnel muren gebouwd.
> naar beneden.



* password : 4 V U O 2 V Q I D 8

VELD #84 op positie (9,0)

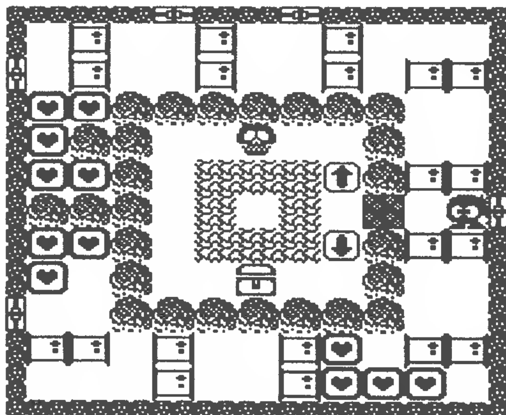
Naar links en hart rechts boven medusa pakken.Blok rechts naast rots boven medusa duwen. Harten linksboven medusa pakken en blok naast medusa. Rest harten pakken. Naast kist staan en brug over lava leggen en twee harten pakken en snel terug. Naar rechts en harten boven de golls pakken. Naar rechts beneden, rustig want blok moet weer terug naar boven voor goll geduwd worden. Naar beneden, pak harten onder golls en duw blok tegen rots, terug en tussen golls naar boven en naar links, hart pakken en blok naar links en blok naar beneden. Pak hart en nu laatste hart pakken. Pas op, je bent er nog niet. Om lava heen en stop onder eerste struik, halve stap voorwaarts en direct weer achteruit, als vuur voorbij is snel voor goll weer spuwt naar pijl. Kracht gebruiken en naar sleutel.
> naar links.



* password : E B P L K B U 6 S 2

VELD #85 op positie (8,0)

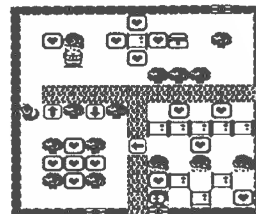
Al heeft dit veld vier andere ingangen het is vrij simpel in te zien dat je hem alleen van hieruit kunt oplossen. Eerst beneden, linker (!) blok naar beneden en enige weg volgen en harten pakken. Bovenste (!) blok naar links en enige weg volgen en harten pakken. Terug naar beginpunt en nu boven, rechter (!) blok naar boven en dan linker blok naar boven en onderste (!) blok naar links, enige weg volgen en harten pakken. Duw nu wat blokken opzij zodat je redelijk vrij kunt bewegen aan rechterkant. Wacht rechtsboven tot skull naar beneden gaat en loop na hem ook naar beneden. Is skull ver genoeg weg naar binnenveld en linksom naar sleutel. Roro kan skull best voorblijven.
> naar boven.



* password : I 9 L 6 N E 6 F T A

VELD #86 op positie (8,1)

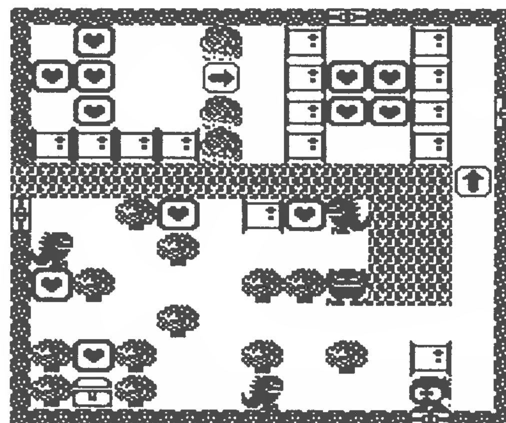
Ik vermoed hier een bug in het programma ontdekt te hebben. In andere velden is die ook te gebruiken, maar hier ontdekte ik hem destijds. Zie de twee oplosmethodes.
Pak hart en blok een naar boven. Blok naar rechts en hart pakken. Iets naar boven, hart pakken, drie bloken naar boven duwen en twee naar respectievelijk links en rechts en pak de twee harten. Leg brug en duw een blok op de brug en wacht. De brug wordt een vreemde symboolcombinatie en als roro er tegen aan loopt blijkt het blok weer terug te komen en behouden we de doorgang. Meestal wordt het een pijl naar links. Pak de harten rechts, boven en links (pas op voor don medusa) van blok en duw blok links naast hart. Pak dat hart en duw blok naar links en don medusa zit klem. Pak laatste hart boven. Loop om over onze 'brug' en pijl naar links onder. Pak de harten en leg een brug boven de pijl naar boven of boven pijl in lava . Ga over de brug en naar sleutel.
'officiele' methode
Eerste deel gelijk aan daarnet maar nu geen blok op brug duwen, maar alleen oversteken. Als hiervoor de harten boven pakken en don medusa vastzetten maar nu op kist schieten ! Brug leggen over lava zodat roro naar velddeel linksonder kan. Pak de harten daar en met spookroro terug naar boven. Pak sleutel.
> naar boven.



* password : W C C H H A N 9 1 M

VELD #87 op positie (8,2)

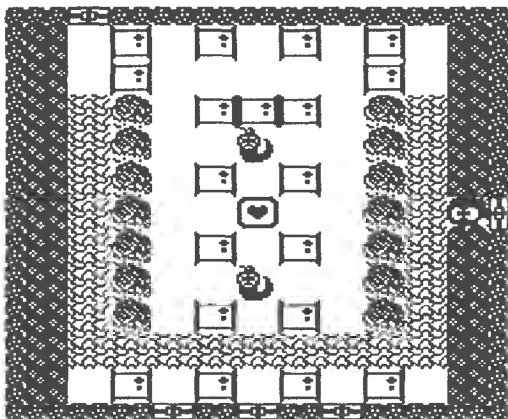
Pak alle harten onder en duw blok bij lava tegen goll aan. Ga naar rechts boven. Een blok twee naar links en pak harten. Blok 2 naar links op pijl duwen, kracht gebruiken en doorduwen. Harten pakken en door pijl terug en direct naar beneden naar lava. Brug leggen en oversteken, een naar links en snel naar beneden naar sleutel. Blok voor goll maakt het wel gemakkelijker maar is niet echt nodig, liefhebbers moeten maar eens zonder die bescherming proberen, het kan echt !
Alternatief met de pijl rechts veranderen en de brug leggen van onderaf onder vierde blok van links en blok op brug duwen.
> naar links



* password : K Q Q K A 7 7 L O T

VELD #88 op positie (7,2)

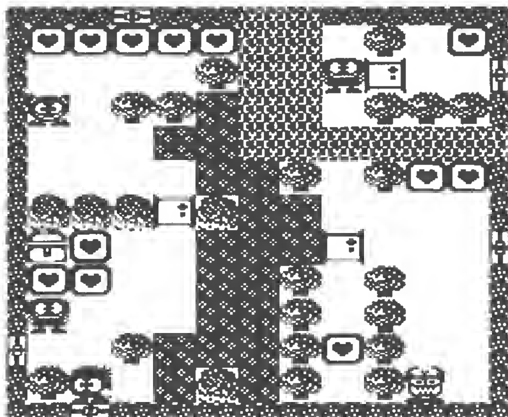
Een raadsel voor mij. Willen ze mij laten uitrusten ? Afijn. Schuif wat blokken, pak hart en sleutel.
> naar boven.



* password : Q S R D E L 4 R M G

VELD #89 op positie (7,3)

Alweer een veld met een ontdekking ! Hier ontdekte ik dat een aantal (zo ongeveer 10) keren heen en weer gaan op een bloemenveld een bloemetje doet ontluiken. Pak dit en je hebt een extra leven. Later bleek mij dat dit bij vele andere bloemenvelden ook gaat. Leuk voor diegenen die eggerland in een keer zonder herstart willen uitspelen.
erkeerde plaats inslaapt is de weg naar harten boven afgesneden. Blok naar beneden duwen en armma naar boven lokken en dan daar insluiten. Pak de harten bij de kist. Duw blok boven bospad twee en een half naar rechts zodat hij don medusa afschermt. Pak de harten bij de lava en het hart in het bospad. Snel werken nu : schiet eenmaal op armma rechts boven en leg brug over brug en pak hart en terug. Bij juiste tempo komt roro wel maar armma niet over de brug. Naar sleutel en pak die.
> naar boven.

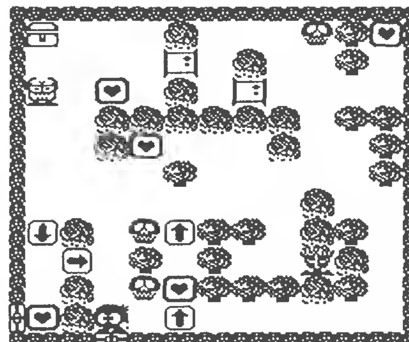


* password : 2 L H 1 P 6 9 U 3 C

VELD #90 op positie (7,4)

Gelijk naar rechts, naar boven en naar links. Linker blok drie naar links en wacht naast kist op don medusa. Met don medusa naar beneden en terug als blok net na rotsen ligt. Rechts om rotsen en blok meenemen naar beneden. Blok naar links tegen struik aan duwen. Een naar boven en hart pakken, blok naar links duwen zodat don medusa boven vast komt.
NIET verder duwen aan blok. Andere blok naast medusa manouvreren.
Nu harten links onder en bij skulls pakken. Na naar rechtsboven en hart pakken. Pak de magneet en ga staan onder de rotsen links kijkend met minstens een gat tussenruimte naar blok dat don medusa boven houdt. Gebruik magneet en als don medusa beneden is hem daar houden door blok opnieuw naar links te duwen. Magneet is zeer sterk en werkt zelfs door rotsen heen. Naar boven, laatste hart pakken en naar sleutel.

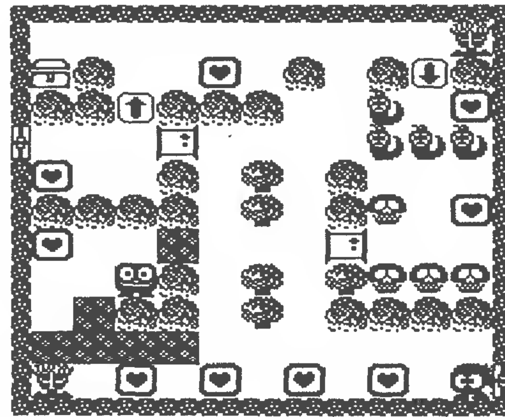
> naar links.



* password : L G L A T G M Q V A

VELD #91 op positie (6,4)

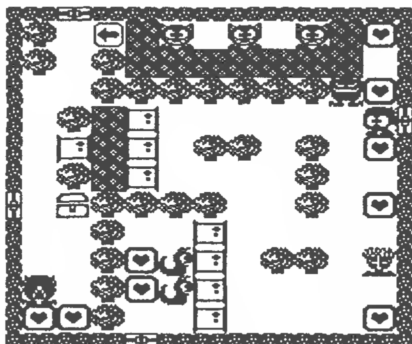
Drie harten onder pakken en iets naar boven, bij rocky naar binnen en daar boven medusa hart pakken terwijl rocky je beschermt. Blok bij skulls twee naar rechts. Skull erboven een schot en wegduwen. Middelste snakey een schot en op pijl erboven duwen en hart pakken. Blok naar linksonder naast medusa manouvreren en dan hart pakken. Als roro snel is kan ook rocky een schot krijgen en dat ei naast medusa duwen en hart pakken en rocky komt in middenveld en dat kan prettig zijn. Nu velddeel bij uitgang links binnengaan en afsluiten als roro binnen is, hart pakken, nu naar boven en laatste hart pakken. Komt een skull naar boven hem verlokken helemaal naar boven te gaan en zo het scherm tegen medusa te zijn. In dat geval ga naar sleutel.
> naar links.



* password : R 3 9 U D 5 T G 8 2

VELD #92 op positie (5,4)

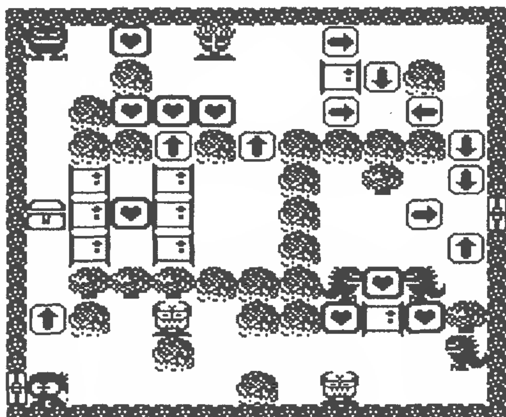
Direct naar links. Bovenste en onderste blok op bloemen duwen en middelste blok naar boven. Terug naar rechts, naar boven en twee harten pakken en naar links, naar beneden en onder goll een (!) hart pakken. naar boven en blok over bloemen naar rechts duwen. Naar beneden en bovenste blok twee naar links, bovenste snakey twee schoten en een naar beneden, een naar rechts, harten pakken en blok voor snakey twee naar boven tegen bosjes aan. snel naar links achter dit blok en naar recht duwen tussen medusa en hart. Blok uit het midden (die van links kwam) naast medusa duwen. Nu kan bos links van struiken weggehaald worden en duw hem onder medusa. Pak hart rechtsonder en hart boven medusa, Tot slot laatste hart pakken en naar sleutel.
> naar de vier velden rechtsboven. Dit veld links verlaten.



* --------- : 8 I 2 K 4 H E T P M

VELD #93 op positie (8,9)

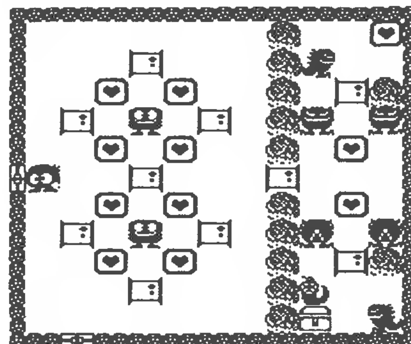
Naar boven en blokken naar rechts onder en boven hart duwen. Het middenblok naar beneden duwen. Hart pakken en blok doorduwen naar rechts en naar boven en onder medusa duwen. Harten onder medusa pakken en naar rechts gaan, op pijl staan en blok naar boven duwen. Naar rechterkant en naar beneden tussen golls door en blok zover naar beneden, dat het halverwege don medusa en onderste goll staat. Naar links en loop met don medusa mee naar links en schuil achter rots en loop door, stop wel op tijd anders loopt roro het veld uit en kan hij opnieuw beginnen. Links naar boven en blok tussen hart en medusa duwen. Omlopen en hart naast medusa pakken. Weer omlopen en nu laatste harten pakken en naar sleutel toe.
> naar rechts.



* -------- : 3 H 9 B N 3 V 1 A 2

VELD #94 op positie (9,9)

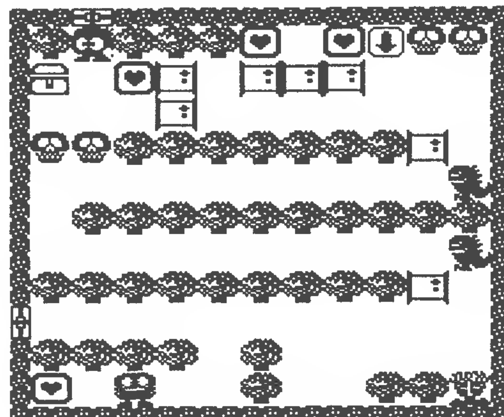
Ga eerst naar rechterdeel en duw blok tussen harten, pak het bovenste hart tijdens het omlopen en duw het blok dan weer terug naar links stop voor de harten. Duw blok een half naar boven en duw het dan tegen de rotswand aan (roro halverwege hart) en dan naar boven en stop een voor de rand. Met deze methode zitten de armma's nog steeds veilig vast en heb je toch een val op kunnen zetten. Bovenste armma als volgt bevrijden : blok rechts twee naar boven en dan zelf over harten naar links. Armma komt achter roro aan. Nu naar boven en daar naar links. Als armma op bovenste lijn rolt naar beneden en armma vastzetten. Hetzelfde nu aan de onderkant. Ga het hart rechtsboven pakken en tot slot laatste hart en naar beneden. Duw blok voor goll (je moet wel) en ga boven snakey staan en schiet die weg en pak sleutel.
kelder 8
> naar beneden.



* -------- : 1 9 T 6 D S P F U 4

VELD #95 op positie (9,8)

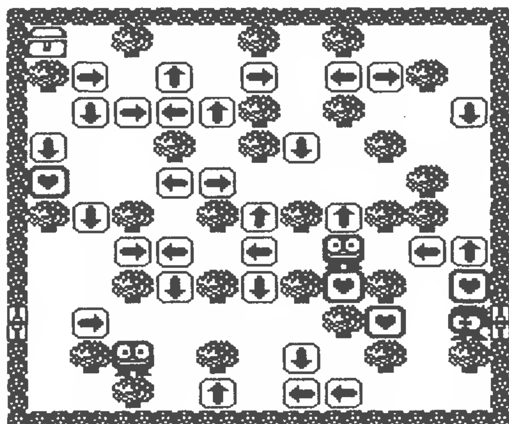
Geen hart pakken bij ingang. Onderste blok naar rechts tot boven laatste struik. Blok tussen harten duwen en blok naar rechts onder skulls. Rechter hart pakken en linkerblok een naar rechts en linker hart pakken en blok op pijl duwen en eerste blok weer drie naar links en dan skulls helemaal vast zetten. Naar links gaan, een skull wegschieten (goll zou ook kunnen) en door opening naar beneden. Blok rechtsonder anderhalf naar beneden als armma links is en dan naar links opduwen tot armma in bospad bij uitgang vast zit; harten pakken en terug naar boven. Duw voor alle zekerheid een blok halverwege de twee skulls bij kist voor roro laatste hart pakt. Je kan zelfs het andere pad afsluiten maar dat is niet nodig. Pak sleutel.
> verlaat veld naar boven en keer terug om naar links te kunnen.



* -------- : C T C 7 T 6 A J W M

VELD #96 op positie (8,8)

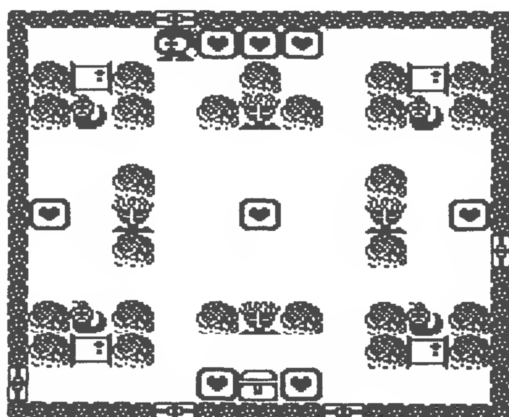
Simpel, ik denk dat er een hart rechtsboven vergeten is. Pak de twee harten vlak bij de ingang en wacht bij de ingang op de beide rocky's. Als die op en onder roro zitten iets naar links en weer terug bij juiste tempo gaat de onderste rocky naar links en de bovenste zit gelijk weer op roro.Als de onderste rocky ver genoeg weg is opnieuw een naar links, twee naar boven en naar links. Naar links en pak hart onder roro en ga verder naar links. Een na laatste pijl naar boven tot struik en pak hart links en ga driemaal via zijkant pijl in en zo naar sleutel.
> terug naar het midden van het speelveld, naar links



* password : 2 R 3 1 7 6 9 M 3 O

VELD #97 op positie (5,3)

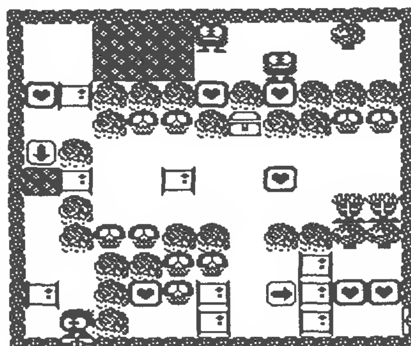
Eerst harten boven pakken. Snakey rechts boven twee schoten en duw blok op zijn plaats. Ga bovenlangs naar linksboven en snakey twee schoten en duw blok op zijn plaats. Links naaar beneden en ... juist snakey twee schoten en duw blok op zijn plaats. Terug naar rechtsboven en duw blok naast medusa daaronder en pak hart en wederom met snakey rechtsonder twee schoten en duw blok op zijn plaats. Hier niet echt nodig maar voor bewegingsvrijheid prettig. Duw blokken zo dat je veilig hart in het midden kunt pakken en pak laatste harten en sleutel. kelder 9
> terug naar boven en door veld verder naar boven.



* -------- : N N E 8 4 J 3 2 N T

VELD #98 op positie (5,5)

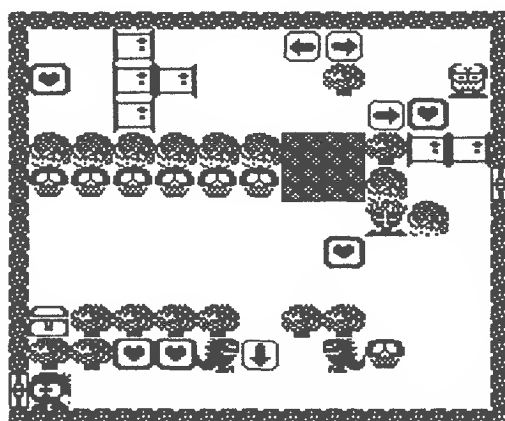
Over bloemen naar rechts en blok een naar beneden en dan tegen medusa's aan duwen. Naar beneden en daar eerst rechts, bovenste blok halverwege de twee medusa'a duwen, onderste helemaal naar rechts en harten pakken. Dan links blok twee opzij, skull twee schoten, hart pakken en blok een naar rechts. Nu dit blok naar boven en halverwege de twee skulls rechts. Nog een blok van beneden halen en dit halverwege de skulls links terwijl het blok dat er al stond het laatste paar skulls immobiliseert. Naar links, gebruik kracht en naar boven. Blok anderhalf naar boven, dan naar links, hart blijft staan (!) en blok naar rechts duwen. Armma's moeten naar rechts gaan. Pak harten de linker het laatst en ga naar ingang ! Als de vrije skulls gunstig staan, ren naar sleutel.
> veld verlaten om uitgang vrij te maken, naar rechts.



* --------

VELD #99 op positie (6,5)

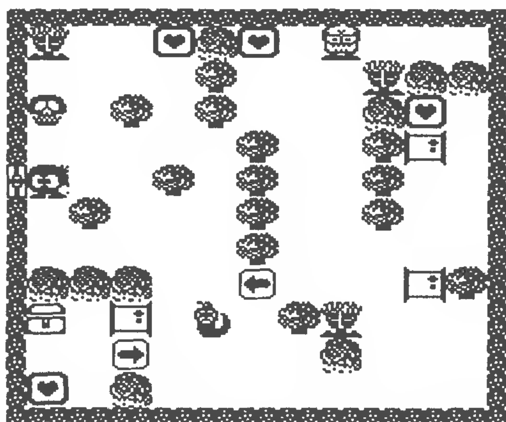
Ga naar rechts boven en sluit don medusa in (en pak hart) . Naar links en bovenste blok twee naar links pak hart en duw onderste blok naar rechts tot net boven bloemen en drie en een half naar beneden duwen. Omlopen en hart bij medusa pakken en nog een half naar boven tot je blok naar links kunt duwen. Stop halverwege twee skulls. De andere blokken van boven halen en op soort gelijke manier voor skulls zetten. Met drie blokken staan zo zes skulls vast. Naar beneden en hart achter goll pakken. Goll een schot en tegen rechter goll aanduwen. Skull recht een schot, laatste hart pakken en naar sleutel.
> naar rechts.



* ----------

VELD #100 op positie (7,5)

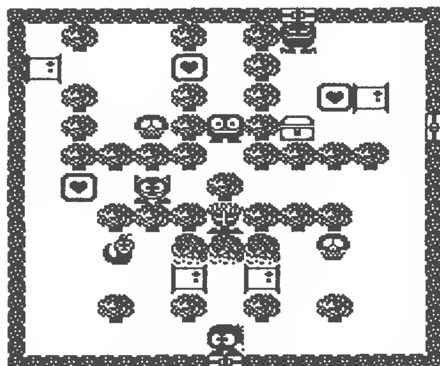
Een waardig laatste veld. Naar beneden, blok naar binnen duwen en hart pakken. Blok terug duwen en een boven snakey zetten. Snakey twee schoten en blok op plaats snakey duwen. Naar rechts en doe alles minimaal. Blok twee naar boven en hart pakken, blok een naar beneden en twee en een half naar links. Omlopen, met kracht pijlrichting veranderen en naar blok en dit naar boven duwen tot hij beschermt tegen zowel medusa als don medusa. Pak hart en terug naar beneden. Maak de oorspronkelijk plaats van snakey weer vrij. Doe dit door blok een half naar beneden te duwen, om te lopen en dan een naar links. Nu blok rechtsboven naast snakey duwen en onder snakey staan, snakey opnieuw twee schoten en blok op plaats snakey duwen. Linker blok naar boven manouvreren en tussen medusa en hart duwen. Pak het hart en snel naar sleutel. kelder 10



* -------- : A Q 5 R I O 8 I 6 M

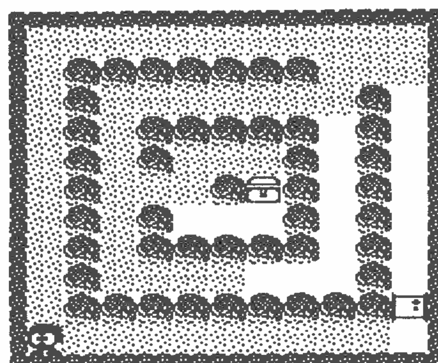
Met dit laatste password heb je wel alle sleutels maar niet de vier velden rechtsboven. Bij deze velden zit echter een van de kelders waar je een sleutel vond.

demoveld <x,x>



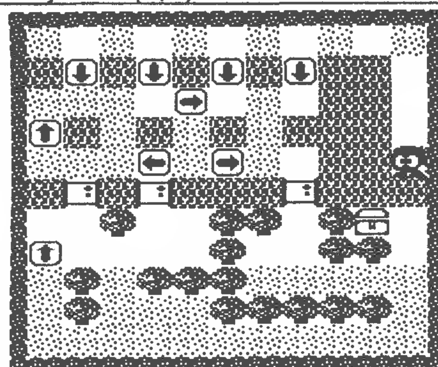
DE KELDERS

Kelder 1 bij veld (2,0) met sleutel



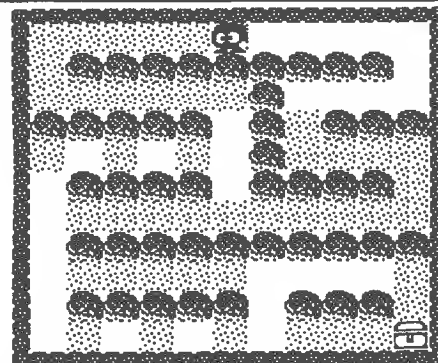
10 naar rechts, 9 naar boven, 2 naar links, 1 naar beneden, 6 naar links, 3 naar beneden, 2 naar rechts, 1 naar beneden, 2 naar rechts en 1 naar boven.

Kelder 2 bij veld (2,3)



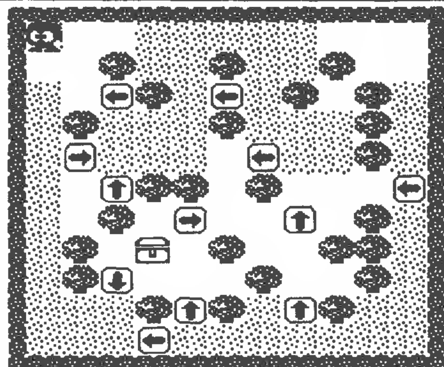
4 naar boven, 7 naar links, 2 naar beneden, 1 naar rechts, 2 naar beneden, 1 naar links, 2 naar beneden, 1 naar rechts, 1 naar beneden, 2 naar links, 3 naar beneden, 8 naar rechts, 4 naar boven en 1 naar links.

Kelder 3 bij veld (6,3) met sleutel



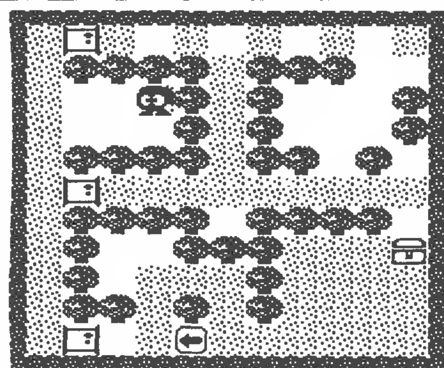
5 naar links, 2 naar beneden, 5 naar rechts, 2 naar beneden, 5 naar links, 6 naar beneden en 10 naar rechts.

Kelder 4 bij veld (6,3)



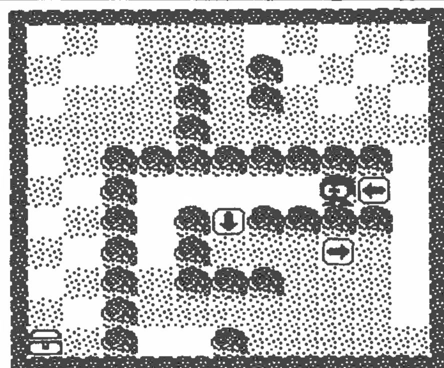
10 naar rechts, 10 naar beneden, 6 naar links, 3 naar boven en 1 naar links.

Kelder 5 bij veld (0,8)



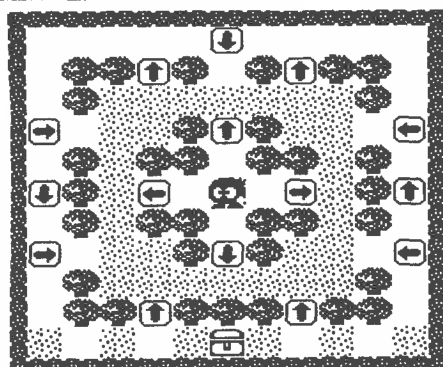
3 naar links, 2 naar boven, 9 naar rechts, 3 naar beneden, 1 naar links, 2 naar beneden, 2 naar rechts en 2 naar beneden.

Kelder 6 bij veld (2,7) met sleutel



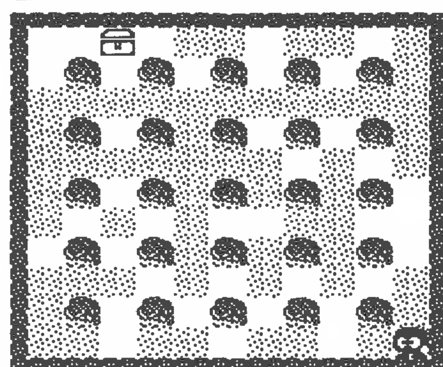
3 naar links, 2 naar beneden, 2 naar rechts, 1 naar beneden, 3 naar rechts, 8 naar boven, 8 naar links, 1 naar beneden, 2 naar links en 9 naar beneden.

Kelder 7 bij veld (9,6)



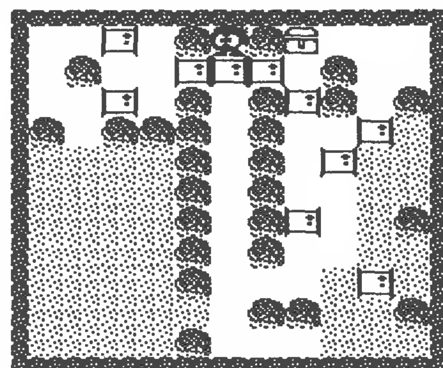
3 naar boven, 2 naar links, 2 naar boven, 3 naar links, 10 naar beneden en 5 naar rechts.

Kelder 8 bij veld (9,9) met sleutel



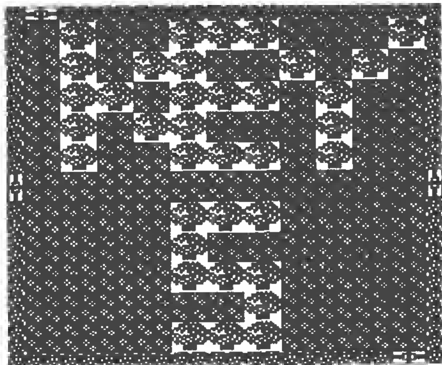
2 naar links, 2 naar boven, 6 naar links en 8 naar boven.

Kelder 9 bij veld (5,3) met sleutel



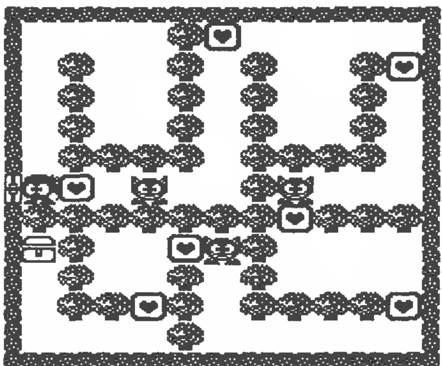
8 naar beneden, 2 naar rechts, 4 naar boven, 1 naar rechts, 1 naar boven, 1 naar rechts, 3 naar boven en 2 naar links.

Kelder 10 bij veld (7,5) = centrum einddoolhof



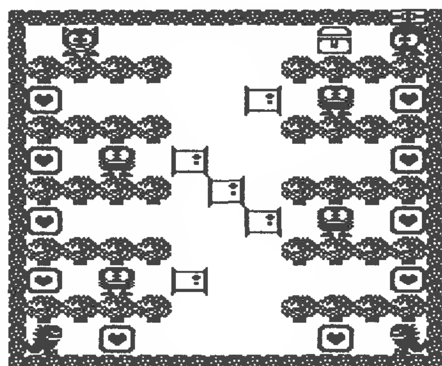
Er staat met struiken op de bloemen KEY 5 geschreven. Alleen als je echter alle 5 de sleutels hebt opent de doolhof ingang. In elk van de vier windrichtingen is nog een veld dat na oplossen een doorgang biedt naar een van de velden met een verborgen ingang.

Oost



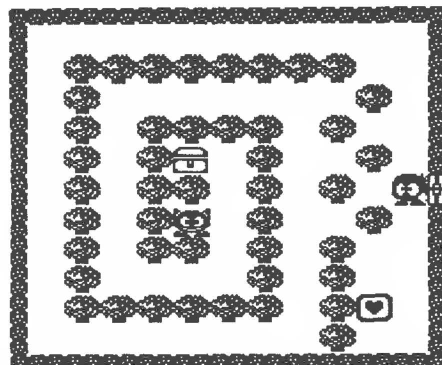
Een stap naar boven zodat leaper iets weggaat voor je hart pakt. Rest wijst zich vanzelf. Doorgang naar veld 39 op positie (0,7).

Zuid



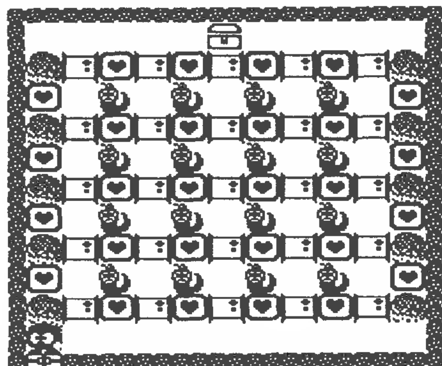
Snel naar links en dan van beneden af steeds hart aan ene kant weg, armma bevrijden en laten rollen naar andere kant en daar vastzetten. Doorgang naar veld 26 op positie (6,3).

West



Hart pakken en leaper een heel eind tegemoet gaan. Je loopt iets harder dan leaper dus kan het redelijk. Doorgang naar veld 74 op positie (9,6).

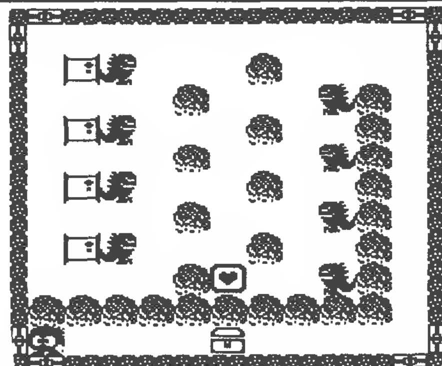
Noord



Het lukte mij met 25 schoten over. Wie beter ? Doorgang naar veld 12 op positie (2,3).

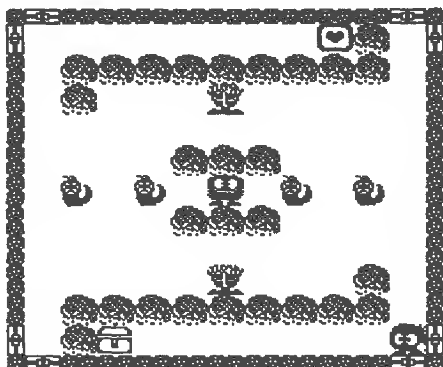
Alle labyrinten hebben de volgende structuur : Een enkele uitgang voert naar volgend labyrint en elke andere uitgang komt weer in dit veld terug. Maar in andere hoek, maak er zo nodig gebruik van.

Labyrint 1



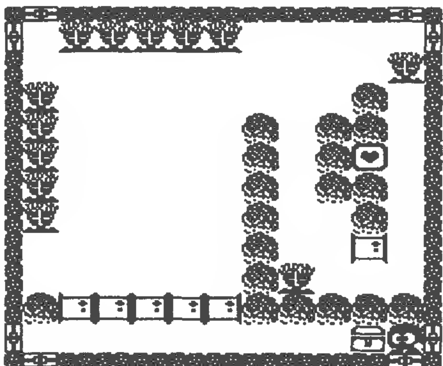
Heb je alle krachten simpel anders onmogelijk. Loop naar hart en dan naar boven rennen. > > verlaat veld links onder.

Labyrint 2



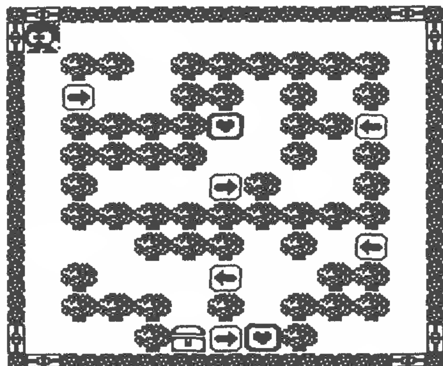
Schiet snakey voor rotsgang weg ,armma idem en snakey aan andere kant rotsgang een schot en duwen. Pak hart en terug. Je kan armma ontlopen maar ook schieten. > > verlaat veld boven rechts.

Labyrint 3



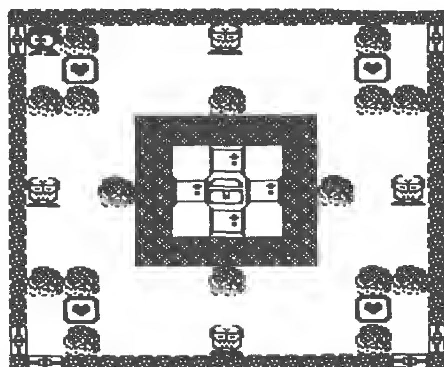
Duw blokken van links af naar boven en duw blok halverwege twee medusa's links en na het eerste blok ook halverwege twee medusa's boven. Met drie goedgeplaatste blokken bescherm je roro tegen tien medusa's. Blok voor medusa rechts en laatste blok voor medusa onderaan gang. Blok naast medusa plaatsen ! En blok naar boven duwen en hart pakken. > > verlaat veld rechts boven.

Labyrint 4



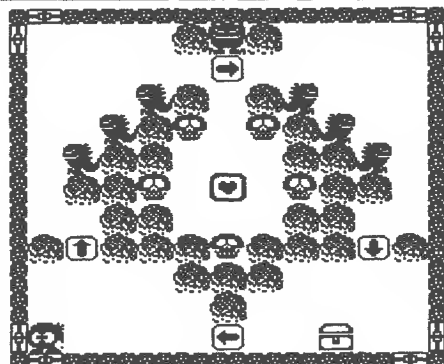
Naar beneden en over kist en pijl naar hart. Twee naar boven en vier naar links naar boven en struik wegschieten (!). Tweede hart pakken en naar sleutel. > > verlaat veld rechts boven.

Labyrint 5



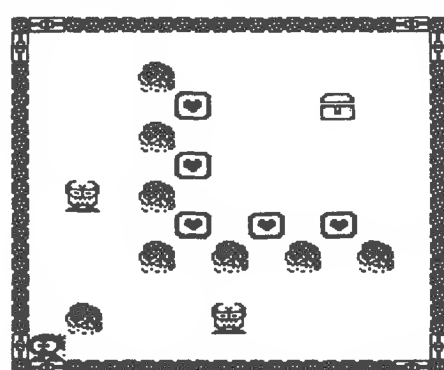
Lijkt aardig dat bloemenveldje in het centrum, maar enige veilige plaats in het midden is de kist ! Hart pakken en als de don medusa's naar rechts gaan mee naar rechts en een naar beneden als de don medusa's naar beneden gaan mee naar beneden en naar kist. Nu duwen tegen blokken zodat de routes naar de harten enigszins veilig worden. Tip : zet bijvoorbeeld een don medusa links vast als je rechts een hart wilt pakken. Don medusa's lopen in het begin redelijk synchroon maar gaan steeds meer uit de pas lopen, dus of snel zijn of zeeeeeeer veel geduld hebben tot zij weer in de maat gaan. Succes, dit veld is echt lastig. > > verlaat veld boven links.

Labyrint 6



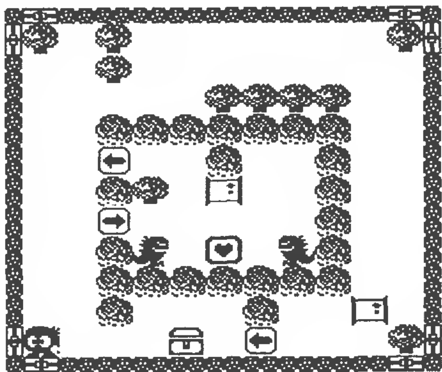
Ga naar binnenveld, schiet op goll boven en op twee van de skulls. Pak hart en ren naar boven en dan naar rechts. Iedere goll een schot en naar de volgende goll. De snelheid is groot genoeg om skulls voor te blijven. > > verlaat veld rechts onder.

Labyrint 7



Naar rechts met don medusa meelopen. Naar boven kijken en blok plaatsen. Nu don medusa rechts vastzetten. Naar boven als linker don medusa boven is, harten pakken en loop mee met don medusa links naar boven naar keuze voor hem uit of achter hem aan. > > verlaat veld boven links

Labyrint 8

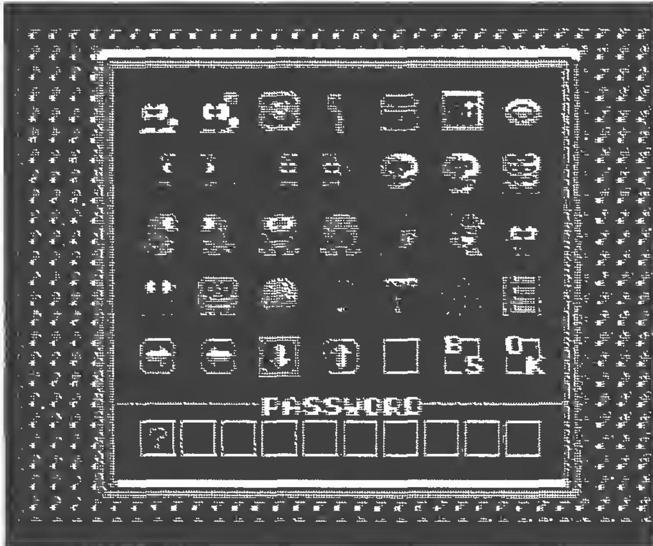


Middenstuk in en blok voor linker (!) goll duwen dan blok rechts onder eerst naar boven en dan naar links duwen, maar stop een voor de rand. Omlopen en blok naar beneden en naar binnen en voor rechter goll duwen. Pak hart en sleutel.

ZOEK DE EINDUITGANG ZELF MAAR !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
CONGRATULATIONS
ON YOUR WEDDING
dansje door snakey, goll, leaper, skull, rocky, armma, medusa en don medusa
BEY BEY
CONGRATULATIONS
THE END

roro		lala
snakey	leaper	goll
armma	rocky	skull
medusa		don medusa







Yie-ar Kung Fu 2

(Konami, cartridge)

Het keizerrijk van Yie-Gah de heerser wordt beschermd door 8 ware krijgers. Kan jij -Lee Young- hen verslaan? De enige wapens die je in je bezit hebt zijn de kennis van Kung-Fu en de koelbloedigheid van de bestuurder.

STAGE 1: YEN PEI

Je eerste tegenstander. Onderschat hem niet! Wacht in het begin rustig af en spring over zijn haardos heen. Tracht steeds over hem heen te springen, en telkens hij zich bukt en rake klap op zijn hoofd te verkopen. Blijf bewegen en probeer dus telkens vlak achter hem te belanden. Een vliegende stamp voorwaarts heeft soms ook wel effect.

STAGE 2: LANG FANG

Nadat ze haar eerste waaier heeft geworpen spring je naar haar toe, en geef je haar enkele rake klappen doorheen haar verdediging. Benader haar telkens zo dicht mogelijk en geef haar enkele klappen. Spring over haar heen. Blijf dus telkens bewegen, relatief dicht bij haar. Laat je ook niet misleiden door haar schijnaanvallen, telkens ze je passeert. De enige manier om haar plat te krijgen is met een stomp voorwaarts op haar gezicht.

STAGE 3: PO CHIN

Belangrijk is dat je direkt naar hem toe springt, dit om zijn eerste gasbommen die verdovend werken, te ontwijken. Spring vervolgens over hem heen en geef hen enkele stompen. Spring van hem weg en wacht af. Wanneer hij je nadert spring je terug over hem heen, draai je om en geef hem een rake klap op zijn rug. Herhaal deze werkwijze en Po Chin zal gauw in het zand bijten.

STAGE 4: WEN HU

Wen Hu is zeker een van je gevaarlijkste tegenstanders. Loop in het begin van het spel drie stappen vooruit, en spring dan DIREKT naar hem toe, dit om zijn vlijmscherp magische mes te ontwijken. Wacht niet te lang af, want hij gooit zijn masker zonder twijfelen. Gebruik vervolgens een aanvalstechniek die nogal verwarrend is voor Wen Hu.
Dit wil zeggen: spring over hem heen, blijf bewegen, blijf redelijk dicht bij hem maar val hem niet direkt aan. Wacht het moment af dat je vlak achter hem bent gesprongen, en hij zich nog moet omdraaien. Zulkse toestanden zijn de beste momenten om toe te slaan. Val echter deze tegenstander niet als een woeste briesende stier aan.

STAGE 5: WEI CHIN

Eindelijk kan je eens rustig te werk gaan. Wacht tot hij zijn eerste boomerang heeft geworpen, spring naar hem toe en verkoop hem met je voet een klap op zijn gezicht. Wacht telkens af tot hij een boomerang smijt, spring vervolgens over hem heen en slaag hem op zijn rug. Behoud deze aanvalstechniek en hij gaat binnen de kortste keren tegen de grond. Let wel: de boomerangs keren telkens weer naar de werper.

STAGE 6: WEI LING

Een zeer gevaarlijke blonde meid. Haar messen komen met een verbluffende snelheid op je af, en reageer je niet snel genoeg, dan lig je met enkele messen in je bast tegen de vlakte. Laat je dus niet verassen. Spring over haar eerste mes heen en geef haar een rake klap. Maak dat je vervolgens wegkomt, want zij geeft je meppen in een razend tempo, en de energie op dit niveau slinkt zienderogen weg. Spring telkens over een mes heen en geef haar een stamp met je voet.

STAGE 7: HAN CHEN

Hoe moet je Han-Chen nu verslagen? Allereerst mag je niet zenuwachtig zijn. Als je bij hem komt mag je niet springen. Je wandelt gewoon op hem af. Hij zal een bom over je gooien. Nu opgelet. Vanaf dat hij zijn tweede bom wil gooien geef je een stamp naar zijn gezicht waardoor je de tweede bom kapot stampt. Dan spring je tegen de muur die zich achter Han-Chen bevindt. Hierdoor zal hij zich verplaatsen, waardoor men zich nu achter Han-Chen bevindt.

Ogenblikkelijk geeft men hem een klap in de buik en als men nog kan geeft men een stamp naar de schenen. Nu zijn verschillende reakties mogelijk:

1) Als hij drie stampen achter elkaar in de lucht geeft, moet men zich ogenblikkelijk bukken en stipt nadat hij de derde stamp in de lucht heeft gegeven vertikaal omhoog springen en op het hoogste punt een klap in het gezicht geven.

2) Zie nummer een, behalve dat er na de vertikale sprong geen stamp in het gezicht is omdat Han-Chen juist onder je mannetje komt te staan. Hierdoor kan men zich gewoon terug naar beneden laten komen zonder dat Han-Chen je kan aanraken, maar hierachter moet men bliksemsnel een stoot in de buik geven en vervolgens een stamp naar de schenen. Han-Chen zal hierdoor achteruit wijken en drie stampen in de lucht geven waardoor men de gehele handeling nog eens kan herhalen.

3) Han-Chen kan na de eerste stamp naar de schenen ook heel ver achteruit wijken en bommen beginnen te gooien. Nu moet men gewoon de bommen ontwijken en trachten zo dicht mogelijk bij Han-Chen te komen en zich onmiddellijk te bukken daar Han-Chen waarschijnlijk naar U komt gelopen en je een van deze reacties kunt verwachten (zie hierboven).

N.B. bij deze drie punten:

Het kan ook zijn dat Han-Chen zich bukt en een klop naar de maag geeft. Spring nadat hij de klop heeft gegeven vertikaal omhoog en geef hem een stamp in het gezicht.

STAGE 8: LI-JEN

Li-Jen is een man in een lang gewaad met een hoge kraag. Als men bij hem komt steekt hij zijn vinger in de lucht en doet zijn mond open. Dan komen er drie bliksemstralen op. Deze man is dus een tovenaar. Per keer dat hij zijn vinger opsteekt komen er drie bliksemstralen. Hijzelf kan niet vechten. Hij bukt zich alleen maar. Li-Jen is de enige persoon die als hij rechts uit het scherm loopt er links terug in komt en omgekeerd. Hij kan ook zeer snel lopen. De bliksemstralen komen langs boven op je af.

ALGEMENE TIPS

- Als je de eerste 20000 punten hebt behaald, krijg je een nieuwe Lee Young kado.
- Als je een tegenstander hebt verslagen zonder zelf een punt te verliezen, krijg je 5000 punten bonus.
- Als je een kopje thee hebt gemaakt (zie onderaan in het scherm) kan je deze opdrinken door op SELECT te drukken. Je energie wordt dan weer automatisch bijgevuld.



Blow Up

(Eurosoft, cassette)

Bij het begin duw je het blauwe blokje naar rechts en loop je snel terug naar links. Voor de eerste muur die je laat springen moet je de bom aan de linkerkant (in elk geval niet rechts) van de muur plaatsen. Anders zal de ongeladen bom achter de muur ook ontploffen.

Functietoets vijf kan je helpen wanneer je ingesloten bent tussen de keien of wanneer je bommen op zijn. Wanneer je nog alle levens hebt en er voor de eerste maal gebruik van maakt, zal je dit geen leven kosten. Om munitie te sparen moet je proberen keien op je vijanden te laten vallen i.p.v. ze dood te schieten. Je kan maximum 3 bommen meenemen.

Zorg er voor dat er zo weinig mogelijk keien je de toegang versperren. Zorg er ook voor dat je uit de buurt blijft van ontploffingen of je ontploft mee. En dat is nu niet zo plezierig! Een ongeladen bom, die je nog niet hebt kunnen meenemen, kan ook mee ontploffen. Raar maar waar.



Theseus

(Ascii, cartridge)

Voor diegenen die van de eerste maal level 4 willen bereiken, ziehier het password: [7] [5]

Zakilwood

(Mr. Micro, cassette)

Problemen:

1. Can't cross the river
2. Can't enter the cottage
3. What's the spell of the witch
4. Path of eternal sleep
5. Can't kill pyral
6. Have nothing red
7. Still can't kill pyral
8. Killed by mist at cave
9. Dark inside cave
10. Water gushing too fast
11. Can't cross crevice in cave
12. Still can't cross crevice
13. Can't find axe
14. Can't get on plinth
15. Can't find paper
16. Don't have aroma of sleep
17. Can't find scroll
18. Still can't find scroll

Antwoorden:

1. Search the bush
2. Drop the canoe
3. It's on the paper
4. Get leaves, then N-E-S-W-E
5. Type HELP at RAVINE
6. Pull stone in cottage
7. Throw pyral
8. Examine pyral
9. Look inside entrance
10. Use leaves to plug hole
11. Chop trees outside cave
12. Vault crevice
13. Search bush outside cottage
14. Fly broom
15. Move bed
16. Get leaves on path of eternal sleep
17. It's inside cave
18. Search ledge

The Maze of Galious

(Konami, megarom)

Dit is een code waarbij ALLE werelden zijn geopend, ALLE demonen zijn verslagen en ALLE voorwerpen in je bezit zijn!

OG2A	679T	UB4F	123N
ULWJ	C9SP	WLWJ	Y9SP
XYTM	CYLI	CLH6	0

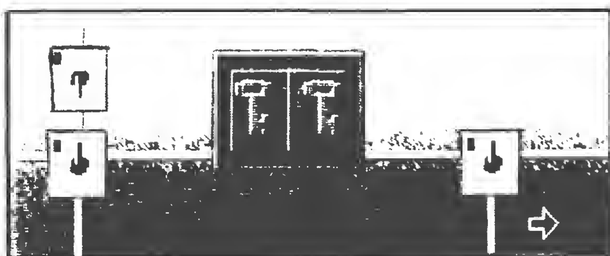
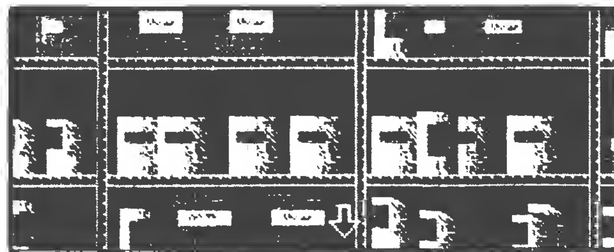
Als je in de pauze mode de letters ZEUS intikt, heb je een continue optie.

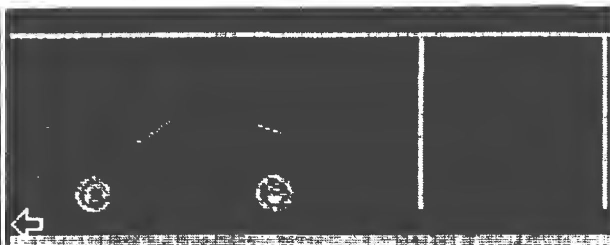
Voor meer tips: zie deel 1 bladzijde 59 tot en met 66.



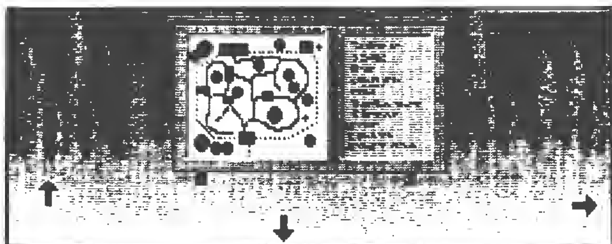
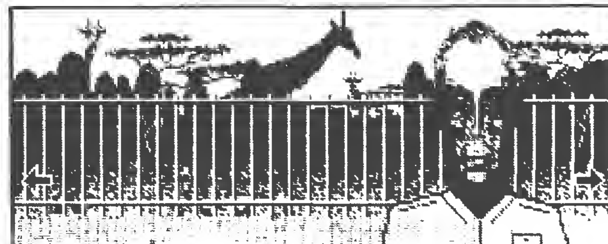
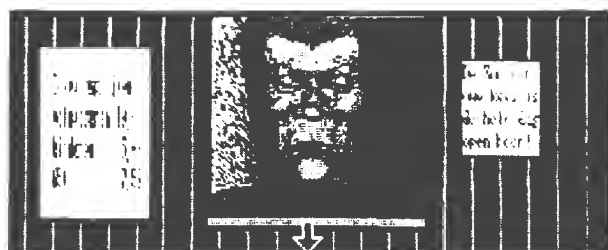
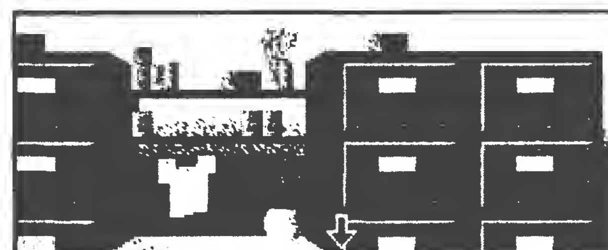
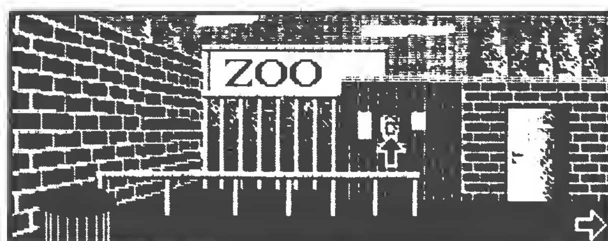
CASTLE



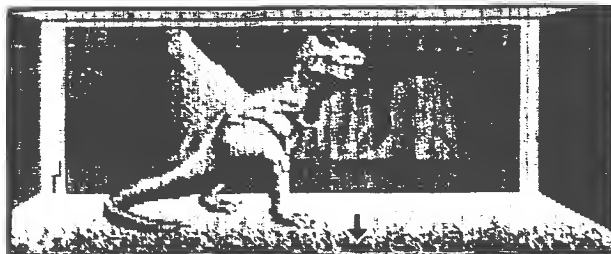



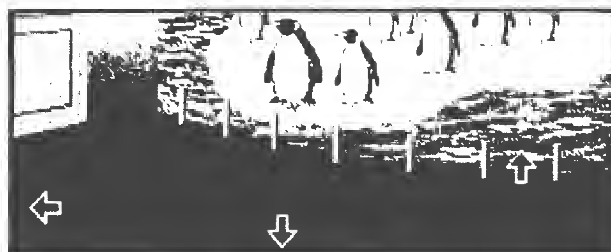




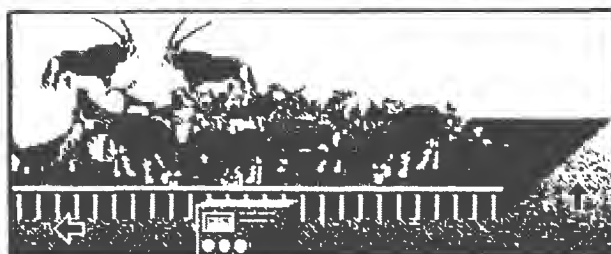





ZOO

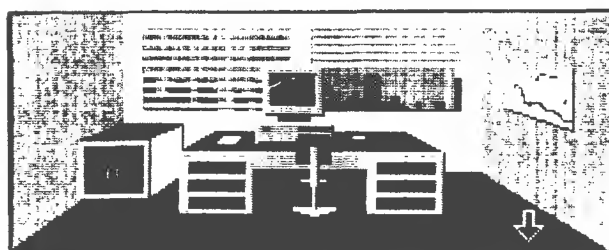













2
3
4


Bank

Zoo

(Radarsoft, diskette)

Ga op het eerste scherm binnen in het hoofdkantoor met de huissleutel. Neem uit de rechterbovenlade een cheque en ga hiermee naar de bank. De bediende zal 10 gulden in ruil geven.

Begeef je naar de ingang van de zoo en koop een kaartje met het geld. Nu kan je de zoo binnen.

Blijf steeds rechtdoor gaan totdat je aan de olifanten komt. Ga hier NIET naar links (dan ben je dood) maar volg de rechterpijl. Bij de leeuwen ga je naar boven. Je komt nu bij een kantoor en een garage. Ga het kantoortje binnen en neem de autosleutels. Druk op het knopje aan de rechterdeur en neem de agenda.

Via de de linkerdeur kom je aan een drietal schakelaars. De schakelaar linksboven moet naar beneden staan, die linksonder naar boven en de schakelaar rechts moet naar beneden wijzen. Pak nu de kleine en de lange sleutel en ga weer naar buiten.

Ga naar rechts tot bij de pinguins en ga binnen in het prehistorisch museum. Raak vooral NIETS aan!! Neem alleen de handschoenen en begeef U naar de garage.

Open met de handschoenen aan de poort en ga naar binnen. In het linker kastje vindt je de combinatie van het cijferslot. Open met de autosleutel het portier van de auto. Je vindt er een gulden. Ga via de poort rechts achteraan naar de potten verf en zoek naar de wormen en een stuk vlees. Neem deze mee in je koffer.

Ga weer het prehistorisch museum binnen. Ga door het luikje rechts tot bij de parkieten. Geef de wormen aan de kleine vogeltjes, die je nu vertellen dat er iets in de leeuwenkooi ligt. Begeef je daar dan ook naar toe.

Geef het stuk vlees aan de leeuw.
Nu vindt je een zeer belangrijk bewijsstuk, namelijk een halfvol blik met dodelijk gif. Keer naar het kantoortje terug en open de kluis met de cijfercode.

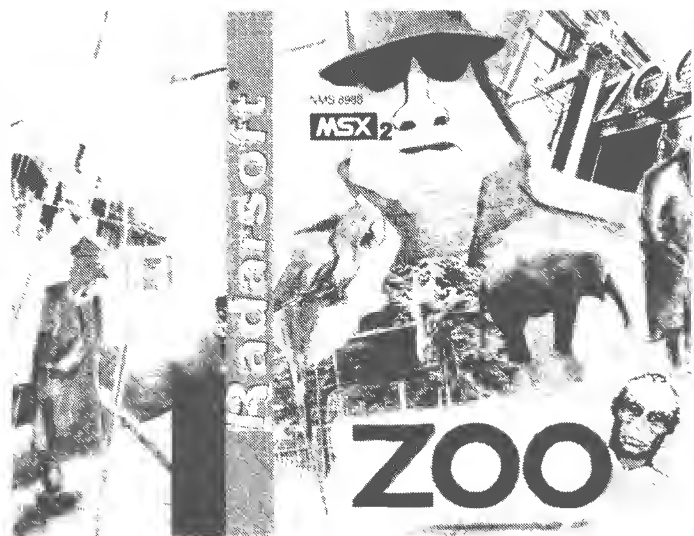
Neem de diskette uit de kluis en stop ze in je koffer. Ga naar de bewaker (bij de giraffen) en geef hem een gulden. Deze zal je een tip geven. Neem een boterham en geef die aan een van de gemzen.

Verlaat de zoo en open met de lange sleutel het deurtje rechts van de Ingang. Je ziet hier twee planken met potten. Verschuif de tweede pot van links op de onderste plank. Je vindt hier een nota van een pot gif. Stop deze in je koffer.

Ga weer naar het hoofdkantoor. Neem uit het kleine kastje rechts een fles whisky en stop de diskette in de computer. Open nu met de kleine sleutel de middelste lade van het linker kastje en neem het arrestatiebevel.
Zoek bij de zebra's de dronkaard op. In ruil voor een fles whisky krijg je van hem een tip.

Je kunt nu Jack Grein (de man achter de kassa) arresteren. Succes!!

P.S. Raak alle bewegende dieren eens aan (behalve de zebra's).



Courageous Perseus

(Cosmos/Aackosoft, cassette/diskette)

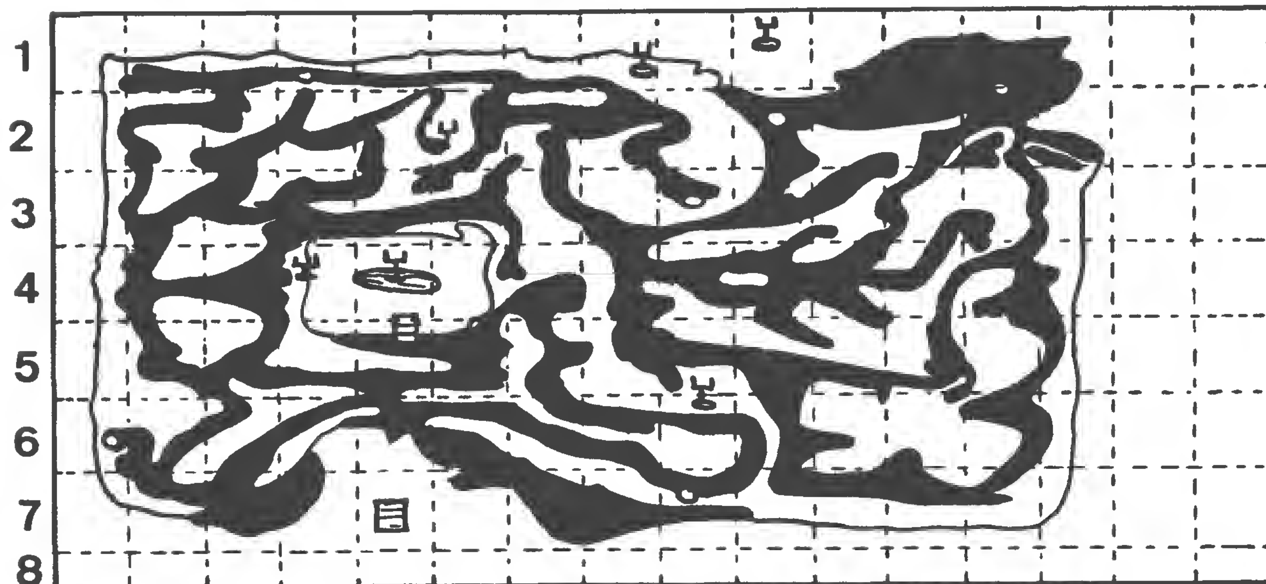
1. Voordat je een nieuw poppetje probeert te pakken, kun je het beste "memory save" gebruiken.

2. Sommige poppetjes keren na een tijdje terug. Versla deze ook!

3. Zorg dat je minimaal 1000 aan energie hebt. Deze kun je vermeerderen door vijanden te verslaan en door het kelkje te pakken.

4. Soms is het nuttig om met je vlot een stukje het land in te varen. Zo kan je op een pad komen dat een stukje van de kust afligt.

COURAGEOUS PERSEUS



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	9 10	8 8	8 8	9 9	10 10	10 10		13		18		7 7	7 7	18	19 19	
		8 8	9 9	10 10	10 10	12 12	12 12	5 5	5 5	18 18		7 7	7 7			
2	9 9	8 8	8 8	9 9	10 10	12 10	5 5	2 2	1 1	1 1	1 1	7 7	7 7	7 7		
	9 9	8 8	8 8	10 10	10 10	10	7 7	4 4	1 1	1 1	1 1	11 11	7 11	11 11		
3	9 9	5 5	5 5	5 5	7 7	10 10	9 9	9 4	1 1	1 1	1 13	3 3	11 11	7 7	18	18 18
	9 9	5 5	5 5	7 7	9 9	9 9	11 11	2 2	1 1	1 1	3 12	12 12	12 12	10 10		18 18
4	9 5	5 5	2 2	5 5	14 14	4 4	4 4	4 4	9 9	14 13	12 12	15 14	13 13	7 7		
	5 5	2 2	4 4	7	14	4 4	4 4	9 9	10 10	16 16	15 15	12 12	12 12	11 11		
5	5 5	2 2	3 3	1 1	1 1	1 1	4 4	4 4	10 10	13 13	15 15	15 15	14 14	7 7	18	19 19
	5 5	2 2	2 2	1 1	1 1	1 1	4 4	9 9	9 10	11 11	15 15	15 15	12 13	12 12	18	19 19
6	5 5	3 3	1 1	1 1	1 1	4 4	4 4	8 8	11 11	14 14	15 13	15 15	13 13	12 12	19	
	9 9	2 2	1 1	1 1	1 1	3 3	5 5	7 8	14		13	15 17	15 15	11 11	19	
7	5 2	5 3	1 1			1 1	5 5	6 6	8 8	11 11	14 14	14 14	12 12	12 12		19
		3	1 1				3 3	6 7	8 8	11 11	12 12	12 12	11 14	18		
8				19 19	19 19			19	19		19				18	

1. Kleine lichtblauwe soldaatjes
2. Rood-witte lammetjes
3. Witte eenhoorns
4. Rood-witte beesten
5. Rood-witte duiveltjes
6. Witte paarden met lichtblauwe- vleugels
7. Rood-witte schorpioenen
8. Stieren
9. Blauw-witte vikingen
10. Blauwe schorpioenen
11. Blauwe leeuwen
12. Rode paarden met lichtblauwe- vleugels
13. Grijs-groene leeuwen
14. Rood-lichtblauwe soldaatjes
15. Rood-witte holbewoners
16. Duo-soldaatjes
17. Boom
18. Krab
19. Zeepaard
20. Draak

MAGIC MAPPING

LAY OUT HDW

Terramex

(Grandslam, cassette)

Je hebt de keuze uit vijf personen. Iedere persoon heeft een ander voorwerp nodig om de geheime formule te kunnen pakken. Deze personen en voorwerpen zijn:

- Fortisque Smith	Engelsman	Cricketbal
- Wu Pong	Chinees	Flitsapparaat
- Big John Cane	Amerikaan	Sporen
- Henri Beaucoup	Fransman	Eenwieler
- Herr Krusche	Duitser	Biervat

TIPS:

- bij slangen altijd de fluit dragen
- bij een scherm waar zich een tong bevindt, eerst wachten tot "tong" is geweest en dan voorbij lopen
- als je bang bent om per ongeluk te vallen dan moet je altijd de paraplu dragen

Het scherm waar de geheime formule ligt ziet er bij iedere persoon anders uit. Zoals het scherm op de map staat is het bij Wu Pong. Bij de andere vier personen ziet dit scherm er dus anders uit.

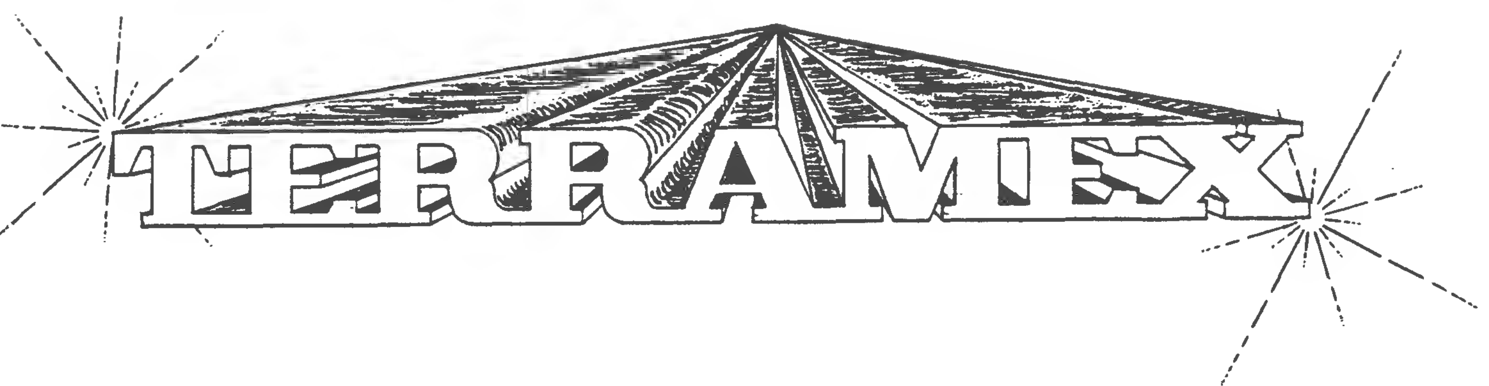
Het spel: kies Wu Pong, druk vuurknop en... pak stofzuiger - vlieg omhoog - pak brug - rechts - pak brief - rechts - rechts - spring en pak eenwieler - pas op voor waterdruppels - rechts - ga voor de pilaar staan, wacht tot vleermuis naar rechts vliegt en loop er achter aan - klim in pilaar en pak paraplu - ga terug naar veld waar je de brug hebt gepakt (pak onderweg de twee latjes) - scroll & swap stofzuiger - vlieg naar linkerbovenhoek - scroll & swap paraplu - links - pak kruidvat - laat je vallen (denk aan de paraplu) - rechts - pas op voor "tong" - rechts - pak fluit - rechts - spring over de twee slangen - rechts - spring in de put - klim omlaag - links - links - links - pak flitsapparaat - ga terug naar veld onder de put - rechts - scroll & swap brug - rechts - scroll & swap fluit - rechts - pas op voor "tong" - rechts - spring op trampoline - pak blaasgalg - pak sporen - scroll & swap fluit - spring net voor monster - wacht op trap - klim naar beneden - ga terug naar veld onder de put - klim uit de put - rechts - pas op voor "tong" - pak cricketbal - rechts - rechts - rechts - pas op voor "tong" - rechts - scroll & swap blaasgalg - spring in de luchtballon - vlieg naar rechterbovenhoek tot je stilstaat - scroll & swap voorwerp (maakt niet uit wat) - rechts - pak schoentjes - scroll & swap paraplu - laat je vallen - rechts - pak kruidvat - scroll & swap "ander" kruidvat - ga in kanon - scroll & swap paraplu - laat je vallen - links - pas op voor "tong" - links - scroll & swap flitsapparaat - maak foto van monster - pak geheime formule - rechts - rechts - pas op voor "tong" - pas op voor waterdruppels - pak biervat - rechts - rechts - pak energiekristal - links - links - ga op platform staan - ga een etage lager - links - ga voor hangbrug staan - spring op hangbrug en houd vuurknop ingedrukt tot je van hangbrug af bent - links - pak batterij - links - laat je vallen en ga achter trampoline staan - wacht tot "kroon" uiterst links is en spring - pak klepel - links - pas op voor de twee "tongen" - links - scroll & swap paraplu - laat je vallen - links - pak klerenhanger - pas op voor "tong" - pas op voor waterdruppels - links - ga voor tafeltje staan - scroll & swap energiekristal - spring in de teleporteermachine - wacht op ander scherm.

Rechts - rechts - pas op voor waterdruppels - ga onder bordje staan - scroll & swap klepel - hang klepel op - rechts - wacht op mandje (als het mandje niet beweegt dan moet je de klepel de andere kant op drukken) - rechts - pas op voor "tong" - rechts - rechts - pas op voor twee "tongen" - rechts - pak sinaasappel - ga terug naar teleporteerkamer - links - pak "kookpot" - rechts - spring in de teleporteermachine - wacht op ander scherm.

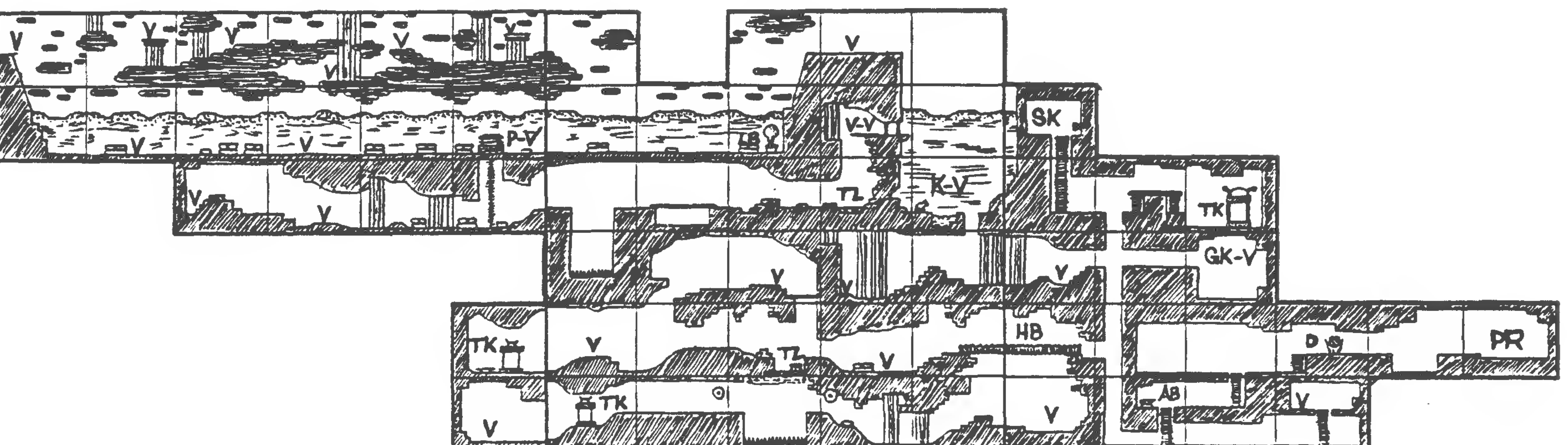
Links - links - pas op voor robot - ga op platform staan - ga drie etages lager - pas op voor robot - rechts - rechts - rechts - pas op voor kroon - pak beker - ga twee velden terug en klim in ladder - scroll & swap de twee latjes - ga voor aambeeld staan en wacht tot zilveren kruis klaar is - rechts - rechts - trap op - rechts - trap op - rechts (dracula loopt weg voor zilveren kruis) - rechts - scroll & swap geheime formule - rechts - PROFESSOR.

De professor vraagt naar:
- geheime formule
- klerenhanger
- batterij
- "kookpot"
- sinaasappel
- beker

Geef hem deze voorwerpen en de wereld is gered!

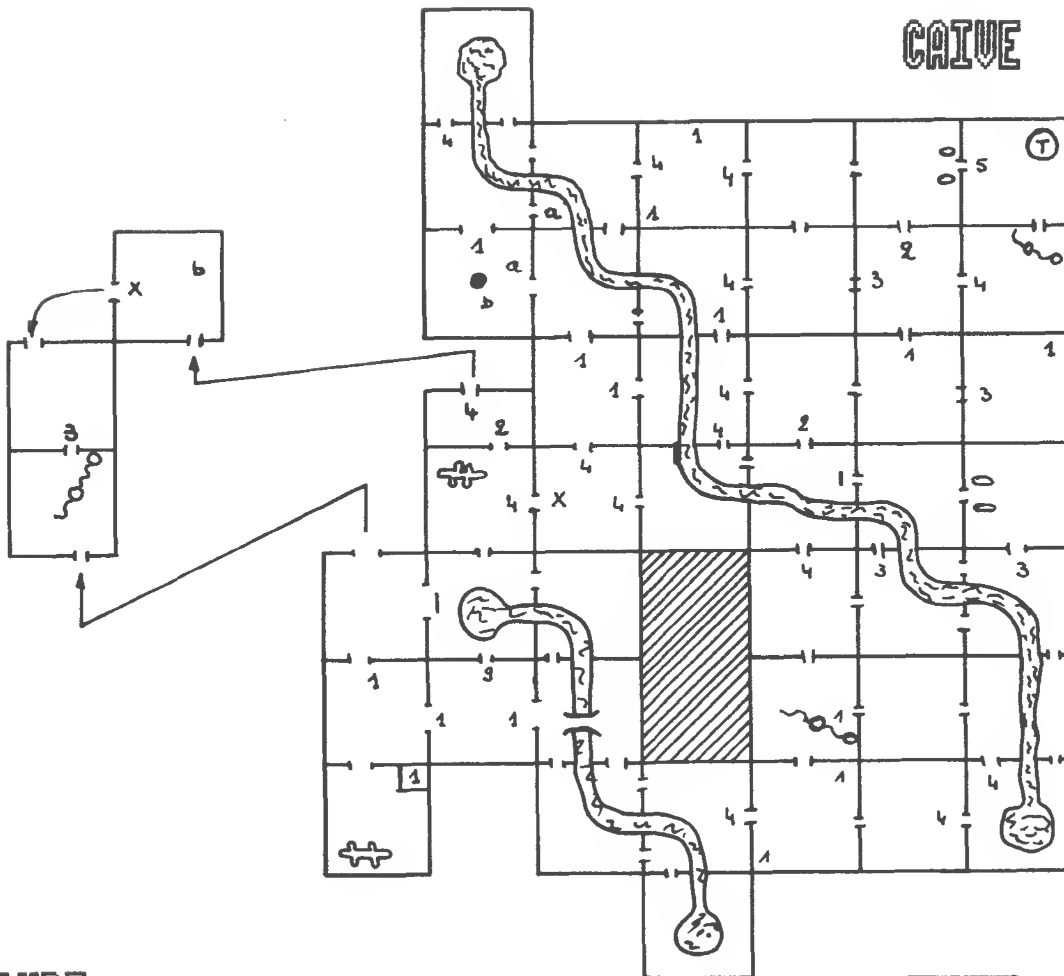


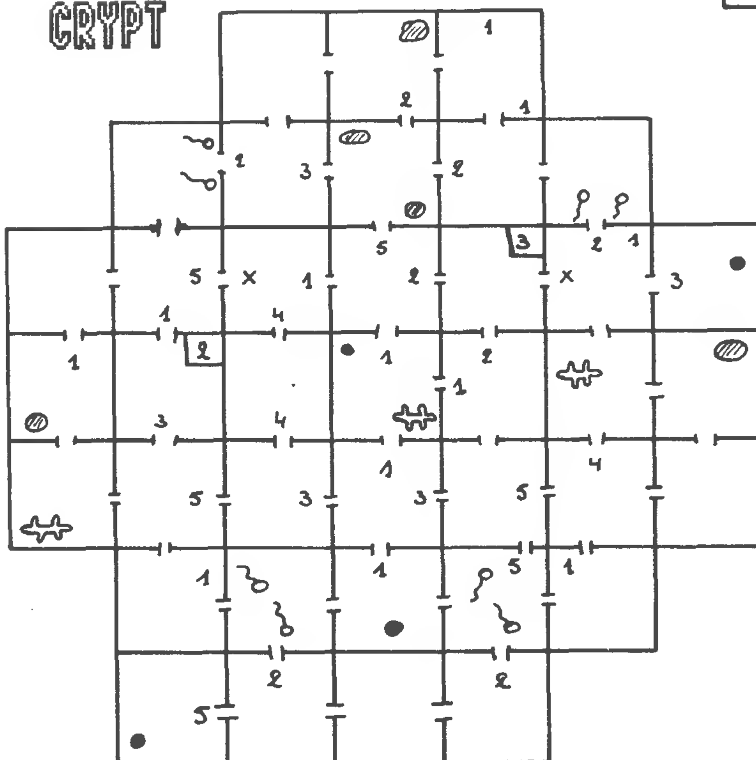
AB : Aambeeld
D : Dracula
GK : Gaskamer
HB : Hangbrug
K : Kanon
LB : Luchtballon
P : Put
PR : Professor
SK : Sterrenkijker
TK : Teleporteerkamer
TL : Trampoline
V : Voorwerp

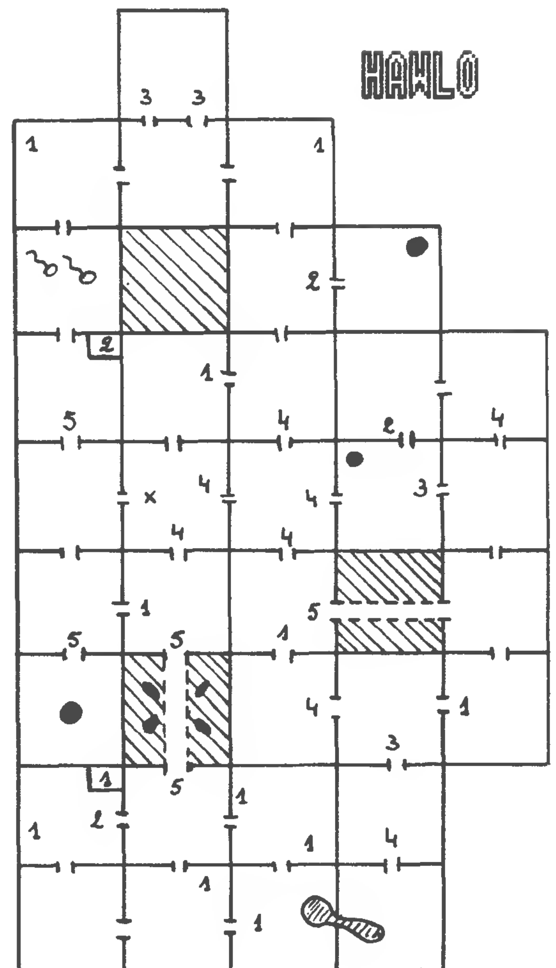


T.Hilderink.

TONSOFTWARE





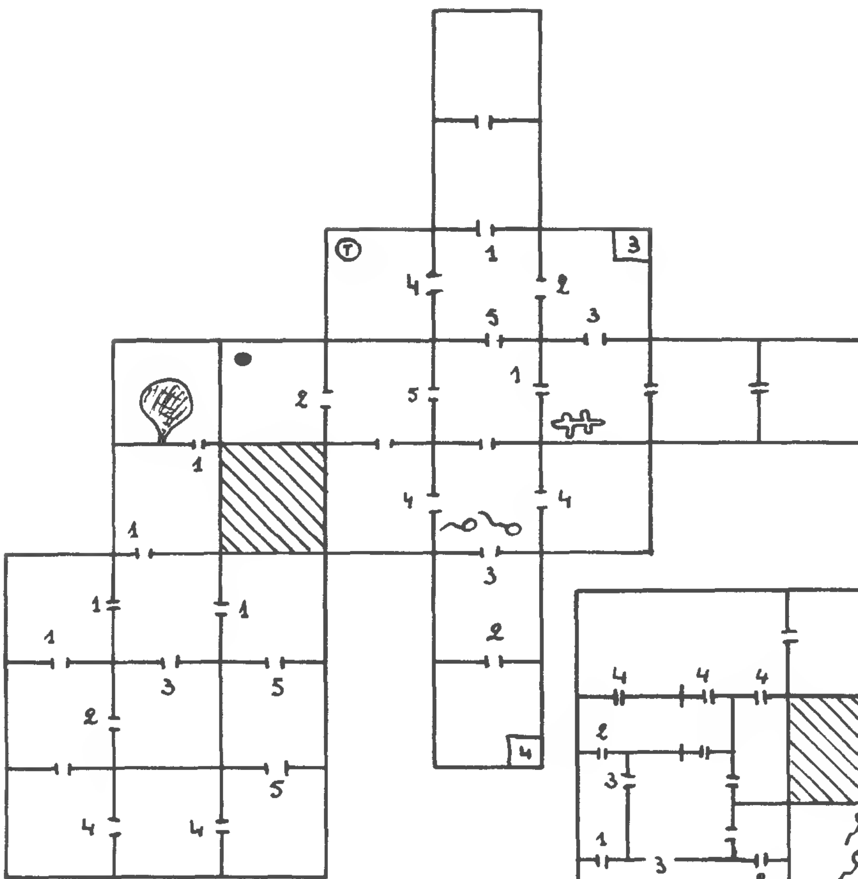


WIZARD'S LAIR

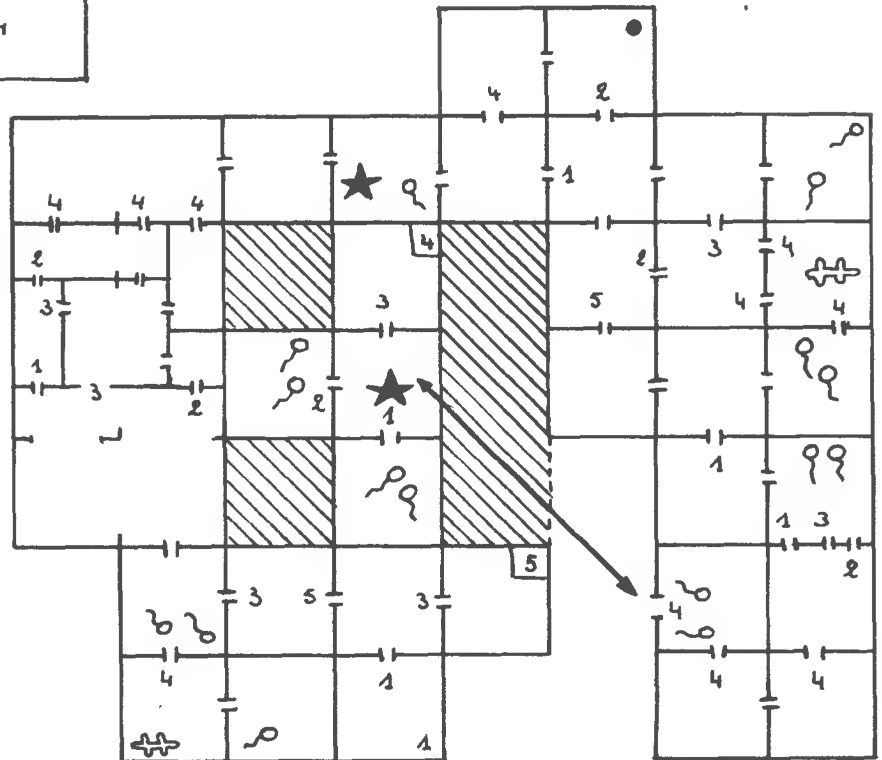
LAY OUT HDW

MAGIC MAPPING

1 = te openen met sleutel
2 = te openen met diamant
3 = te openen met ring
4 = te openen door wachten
X = grot
(T) = Magic teleport
[1] = CAIVE <-> HAWLO
[2] = HAWLO <-> CRYPT
[3] = CRYPT <-> DUNGN
[4] = DUNGN <-> VAULT
[5] = VAULT <-> LIAYR
[6] = LIAYR <-> LYONS

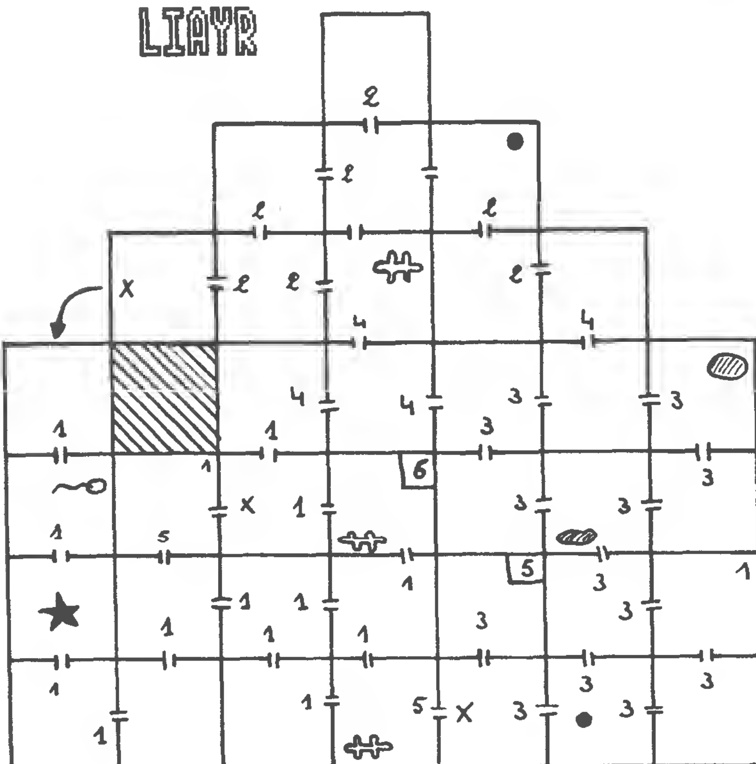


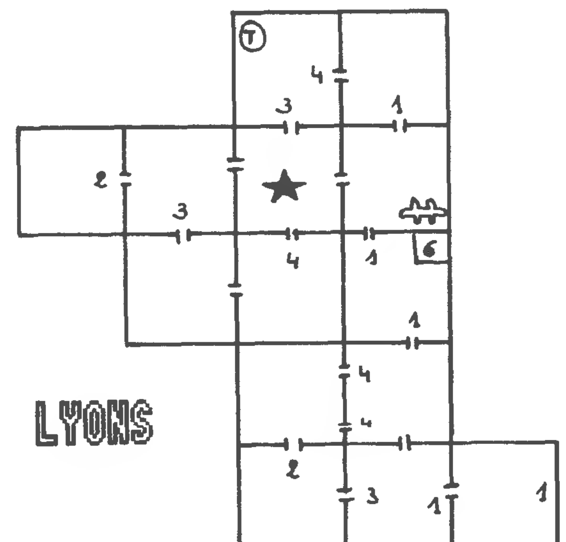
DUNGN



VAULT

LIAYR





LYONS

Wizard's Lair

(Bubble bus, cassette)

1. Probeer zoveel mogelijk van boven naar beneden te werken. Dit voorkomt veel ellende.
2. De vreemd gevormde kruisen kun je pakken om door een slang met dezelfde kleur te lopen. Bijvoorbeeld: een geel kruis om door gele slangen te lopen (zolang je zelf geel bent).

3. Probeer op een schematische kaart bij te houden waar je geweest bent.

4. Het is echt geen schande pokes te gebruiken.

5. Houd je voorraden sleutels, diamanten etc. goed in de gaten

Laad het eerste BASIC programma van cassette, list het, verwijder in de laatste regel ",r" en voeg het volgende toe:

```
1000 POKE&H9178,aantal levens
1001 POKE&H9177,beginvoorraad goud
1002 POKE&H9172,aantal sleutels
1003 POKE&H9173,aantal ringen
1004 POKE&H9174,aantal diamanten
1010 SCREEN2
1020 DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704)
1030 X=USR(0)
```

De code's zijn:

VAULT, LIAYR, LYONS, HAWLO, CRYPT, CAIVE en DUNGN.



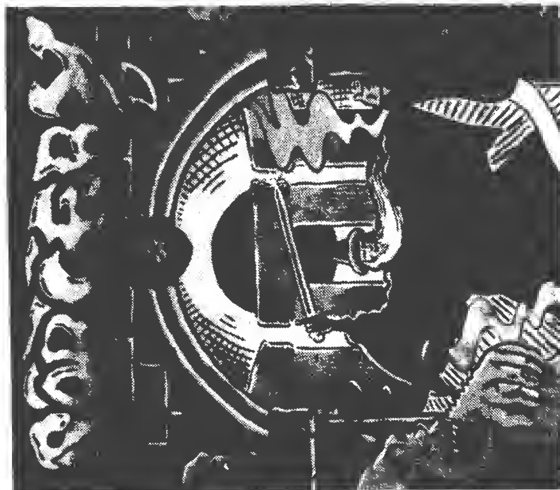
Sorcery

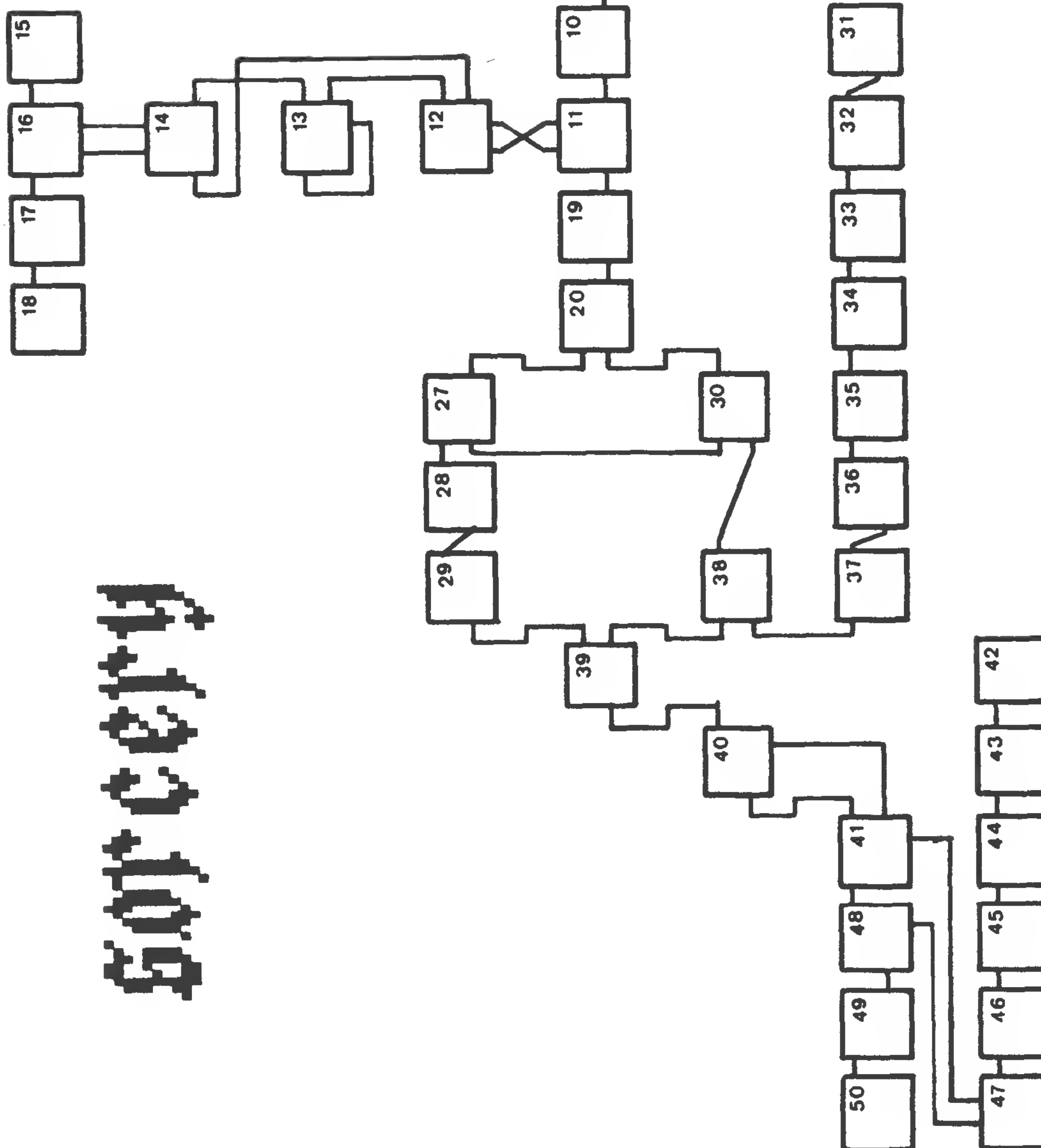
(Virgin games, cassette)

Hieronder volgt hoe je de sorcerers kunt bevrijden.

- Sorcerer op "above the castle": the book
- Sorcerer op "where angels fear to go": little lyre
- Sorcerer op "east of the castle": eerst little lyre dan de bottle
- Sorcerer "in the cellar": the sorcerers wand of in "the cellar" die twee schermen ervoor is, de bovenste barriere doorbreken met behulp van the cup of wine
- Sorcerer op "behind the cellar": the scroll
- Sorcerer op "the hideout": the key
- Sorcerer op "the outer chamber": the key
- Sorcerer op "stonehenge": the sorcerers moon

1. The woods (stars + chain)
2. The village (bottle + sword)
3. The wastelands (stars + fleur de lys)
4. The east garden (cup of wine + axe)
5. Above the mansion (sword + bottle)
6. Above the mansion (book + stars)
7. Above the mansion (bottle + chain)
8. The west garden (key + fleur de lys)
9. The meadows (scroll)
10. The meadows (stars)
11. Under the waterfall (little lyre + bottle + chain)
12. Dreamworld (scroll + stars)
13. Never never land (chess piece + axe)
14. Cuckoo land (axe + little lyre)
15. Close to eternity (stars + sorcerers wand + blue energy pot)
16. The heavenly palace (cup of wine) SCROLL NODIG
17. Where angels fear to go (bottle + axe)
18. Fountain of life (eventuele bevrijdde tovenaars)
19. Beyond the falls (sword)
20. East of the castle (scroll + chess piece)
21. Entrance to the mansion (cup of wine + bottle)
22. The grand room (sorcerers wand)
23. The backroom (key + crown)
24. The cellar (bow + arrow)
25. The cellar (bow + arrow)
26. The cellar (stars + little lyre)
27. Above the castle (scroll + coat of arms)
28. West wing of the castle (bow + arrow + chain)
29. West of the castle (axe + bottle)
30. The torture chamber (axe)
31. The wine cellar (key + gold)
32. Behind the cellar (key + sword)
33. Tunnel entrance (scroll + crown)
34. The hideout (bottle + stars)
35. The resting place (bottle + arrow + bow)
36. The tunnels (sorcerers moon + cup of wine)
37. The strongroom (little lyre + coat of arms)
38. The dark dungeon (key + sword)
39. Top of the hill (bottle)
40. Middle of the hill (sword)
41. Bottom of the hill (bottle)
42. The central chamber (key + stars + blue energy pot)
43. The tunnels (golden cup + crown)
44. The outer chamber (book 2x)
45. The tunnels (axe + key)
46. The tunnels (padlock)
47. Secret entrance to... (fleur de lys + sorcerers moon)
48. Close to stonehenge (chain + sword)
49. Close to stonehenge (chain + sword)
50. Stonehenge (crown + axe)





PATRICK + IRIS FEYT

LAY OUT HOW

Super Rambo Special

(Pack-in-video, megarom)

Sleutel	: figuurtje van een sleutel
Gesloten barak	: rechthoek met kruis
Open barak	: rechthoek zonder kruis
Kaart	: K
Gevangen	: GEVA
Codes	: K1-9
Helicopter	: figuur van helicopter
Goede bloemen	: klein rechthoekje met twee zwarte banden
Slechte bloemen	: klein rechthoekje met in het midden een lijn
Pijlen	: geheime doorgang
Startscherm	: S
Helpster	: H

Zwarte gedeeltes van de grote vierkanten kunnen met de bazooka weggeschoten worden.

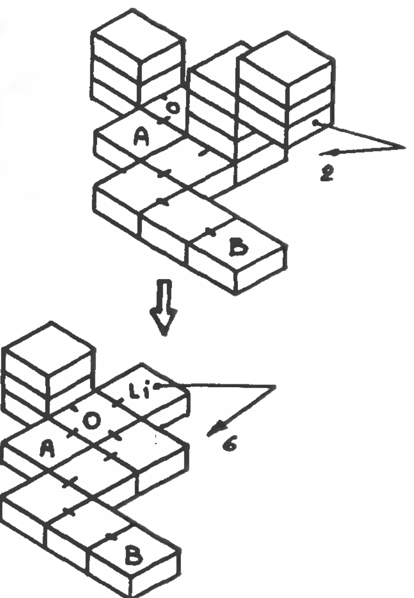


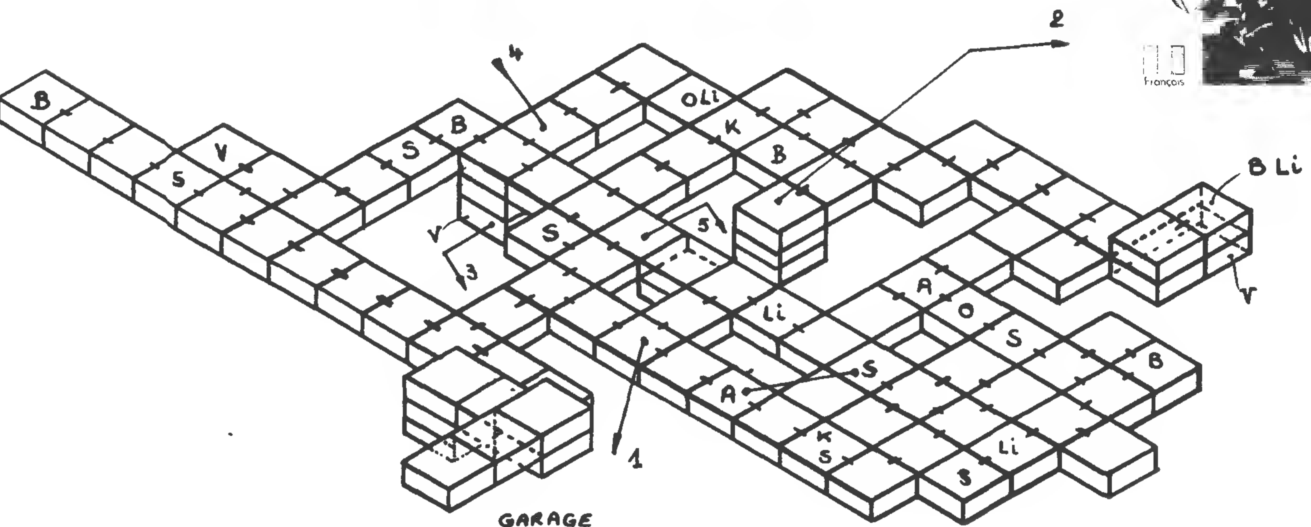
K1=10A09A38 K2=04K14042 K3=03M16041 K4=05U01K42 K5=03K12M41
K6=04K29K38 K7=03S21K40 K8=12F04M29 K9=10Y20T31 S=START

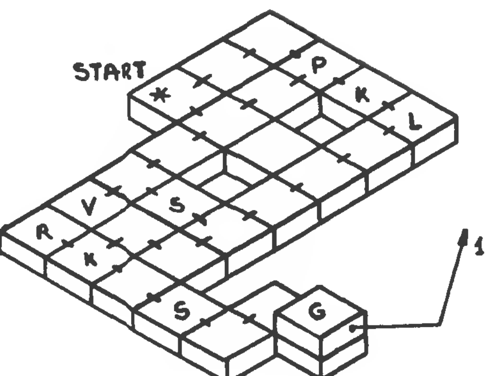
BOETS E

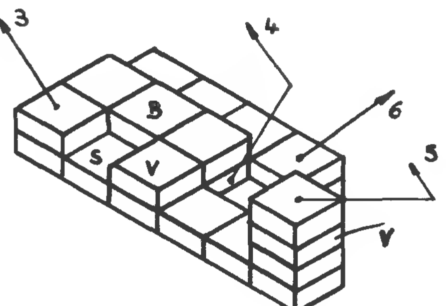
BATMAN











M. HONDEMA

LAY OUT MDW

P...............PAK
K............KUSSEN
L...........LAARZEN
O..ONSCHENDBAARHEID
S.............SPEED
R.......(RUG-)RAKET
G............GORDEL
Li............LIVES
V.............VEREN
(HOGERE SPRONG)
*.......STARTPLAATS
B.PIECE OF BATCRAFT
-...............DEUR
A..RESET UITRUSTING

THE PRICE OF MAGIC

PRICE OF MAGIK CLUES

Listed below are most of the things, interesting locations and puzzles in the "Price of Magik". Look down the appropriate list to find what you want to know about and then turn to the entries indicated by the bracketed numbers for details.

General

1. Getting Started: (574).
2. Age: (464).
3. Combat: (504).
4. Defeating Myglar: (530).
5. Magik: (423).
6. Oops and RAM save/restore: (576).
7. Orders to Creatures: (533).
8. Sanity/Scoring: (552).
9. Stamina/Health: (528).
10. Seeing in the Dark: (264).
11. Travel: (503).
12. Winning: (586).

Objects

20. Altars: details (345).
21. Angel: where (228), details (442).
22. Ant Army: where (226), details (381).
23. Ashes: where (364), details (288).
24. Axe: where (425), details (302).

25. Balls: details (276).
26. Balloon: where (430), details (422).
27. Bag: where (244), details (293).
28. Bandages: details (363), details (325).
29. Bat: where (450), details (536).
30. Bell: where (183), details (426).
31. Black Ball: where (342), details (445).
32. Blade of Sword: where (460), details (278).
33. Blue Box: where (261), details (299).
34. Bloodworm: where (232), details (301).
35. Boat: where (208), details (584).
36. Bones: where (184), details (390).
37. Books: where (209), details (377).
38. Broom: where (279), details (326).

39. Cage: where (182), details (277).
40. Candle: where (249), details (354).
41. Chair: where (250), details (483).
42. Cherub: where (201), details (262).
43. Cheats: where (187), details (371).
44. Chute: where (324), details (442).
45. Claw: where (564), details (335).
46. Claymore: where (386), details (610).
47. Clock: where (193), details (475).
48. Cloven Hoof: where (57), details (537).
49. Cross: where (203), details (280).
50. Crowbar: where (247), details (325).
51. Crystal Ball: where (342), details (323).
52. Curtain: where (189), details (350).

53. Dark Spawn: where (554), details (506).
54. Dead Idol: where (263), details (427).
55. Demon: where (250), details (483).
56. Desk: where (240), details (293).
57. Devil: where (317), details (442).
58. Diamond: where (127), details (443).
59. Doors: details (404).
60. Doppleganger: where (225), details (537).

61. Ectoplasm: where (430), details (303).
62. Elder Cross: where (203), details (280).
63. Elves: where (191), details (537).
64. Eyebright: where (203), details (264).
65. Eyes: where (284), details (264).

66. Feldspar: where (205), details (291).
67. Ferryman: where (208), details (584).
68. Fish: where (507), details (595).
69. Front Door: where (281), details (439).

70. Gargoyle: where (214), details (333).
71. Gateway (Glowing): where (327), details (344).
72. Ghost: where (328), details (372).
73. Ghosts of Things: where (336), details (428).
74. Ghoul: where (268), details (444).
75. Giant Creatures: details (286).
76. Gnome: where (199), details (341).
77. Gold: where (27), details (447).
78. Golem: where (429), details (480).
79. Grandmother Clock: where (193), details (475).
80. Gremlin: where (462), details (483).
81. Grimoire: where (209), details (282).

82. Hawkmoth: where (430), details (442).
83. Hilt of Sword: where (457), details (334).
84. Hobbit: where (402), details (415).
85. Hoof (Cloven): where (57), details (442).
86. Horror: where (287), details (314).

87. Idol: where (263), details (427).
88. Imp: where (317), details (341).
89. Inscription: where (465), details (467).

90. Knife: where (153), details (610).
91. Knocker: where (196), details (467).
92. Knucklebone: where (312), details (390).
93. Kobold: where (317), details (341).

94. Lake: where (221), details (304).
95. Lever: where (460), details (278).
96. Lounge Lizard: where (289), details (413).

97. Mail: where (469), details (310).
98. Magik Words: details (441).
99. Mandrake: where (203), details (269).
100. Militant: where (330), details (340).
101. Mirrors: details (373).
102. Monkey: where (351), details (331).
103. Moon: where (283), details (347).
104. Moonbeast: where (214), details (403).
105. Moth: where (430), details (442).
106. Mummy: where (210), details (318).
107. Myglar: where (216), details (515).

108. Nameless Horror: where (287), details (314).
109. Nasty Something: where (174), details (349).
110. Night Mare: where (462), details (483).

111. Oak Panels: where (218), details (346).
112. Ogre: where (430), details (421).
113. Oxfam: where (260), details (431).

114. Parchment: where (56), details (467).
115. Pendulum: where (47), details (307).
116. Pictures: details (510).
117. Pillar: where (221), details (435).
118. Plate Armour: where (471), details (290).
119. Plaque: where (305), details (599).
120. Poltergeist: where (462), details (442).
121. Portrait: where (306), details (513).
122. Postcard: where (394), details (377).
123. Prism: where (229), details (455).

124. Rainbow: where (430), details (393).
125. Red Moon: where (283), details (347).
126. Riddle: where (308), details (361).
127. Ring: where (92), details (512).
128. Robes: where (163), details (448).
129. Rope: where (217), details (384).

130. Salt: where (371), details (309).
131. Sarcophagus: where (210), details (325).
132. Scissors: where (483), details (447).
133. Scroll: where (153), details (472).
134. Secret Doors: where (397), details (482).
135. Shield: where (138), details (461).
136. Shovel: where (292), details (409).
137. Silver Mail: where (469), details (310).
138. Skeleton: where (311), details (348).
139. Skull: where (312), details (390).
140. Slug: where (236), details (392).
141. Snow: where (188), details (433).
142. Something Nasty: where (174), details (349).
143. Spawn (Dark): where (554), details (506).
144. Spectre: where (462), details (500).
145. Spider: where (166), details (383).
146. Staff: where (271), details (338).
147. Standing Stones: where (241), details (270).
148. Statue: where (410), details (382).
149. Stone Fish: where (400), details (393).
150. Sugar: where (395), details (318).
151. Sword: details (401).
152. Sylph: where (317), details (393).

153. Table: where (219), details (293).
154. Talisman: where (391), details (352).
155. Tapestry: where (306), details (478).
156. Terrorists: where (432), details (509).
157. Torches: where (432), details (562).
158. Trumpet: where (294), details (452).

159. Valerian: where (234), details (313).
160. Vampire Bat: where (450), details (536).
161. Velvet Glove: where (430), details (368).
162. Vine: where (196), details (271).

163. Wardrobe: where (315), details (293).
164. Wargame: where (243), details (478).
165. Water: where (437), details (592).
166. Web: where (247), details (383).
167. Weight: where (391), details (367).
168. Werewolf: where (192), details (568).
169. Werepig: where (317), details (360).
170. Wheel: where (578), details (329).
171. Wight: where (202), details (444).
172. Wishing Well: where (483), details (474).
173. Wolfsbane: where (234), details (568).
174. Woodpile: where (249), details (296).
175. Worm: where (232), details (301).
176. Wraith: where (231), details (318).

177. Zombi: where (272), details (318).

Places

180. Altars: details (345).
181. Arch-Roofed Corridor: where (405), details (453).
182. Attic: where (438), details (389).

183. Belfry: where (355), details (597).
184. Bone Room: where (516), details (321).
185. Bosky Acres: where (483), details (275).

186. Catacombs: where (363), detaila (297).
187. Cellar off Seadog's Room: where (601), details (371)
188. Cold Store: where (406), details (440).
189. Collapaing Junction: where (356), detaila (496).

190. Distorted Junction: where (273), detaila (275).
191. Druid Glade: where (185), details (477).

192. Elm Panelled Corridor: where (358), details (83).
193. Entrance Hall: where (298), details (475).

194. Ferry: where (208), details (584).
195. Fountain of Knowledge: where (274), details (341).
196. Front Door: where (281), details (439).

197. Garden (Herb): where (320), detaila (374).
198. Garden (Roof): where (337), details (275).
199. Garden (Market): where (363), details (454).
200. Glowing Gateway: where (327), details (344).

201. Hall of Statues: where (407), details (572).
202. Hanging Tentaclea: where (366), details (321).
203. Herb Garden: where (320), details (374).

204. Ice Room: where (518), details (600).
205. Inner Sanctum: where (487), details (321).

206. Laboratory: where (408), details (605).
207. Lakeside: where (221), details (304).
208. Landing Stage: where (359), details (584).
209. Library: where (494), details (275).

210. Marble Vault: where (339), details (377).
211. Mists of Time: where (609), details (388).
212. Misty Corridor: where (490), details (170).
213. Molehill: where (363), details (483).
214. Moon Room: where (378), detaila (593).
215. Musty Hall: where (322), details (155).
216. Myglar's Base: where (546), details (530).

217. North Tower: where (375), details (606).

218. Oak Panelled Corridor: where (416), details (346).
219. Office: where (412), details (491).
220. Ominous Chamber: where (493), details (605).
221. Other Plain: where (369), details (369).
222. Oxfam: where (260), details (431).

223. Pentagonal Room: where (376), details (275).
224. Pillar: where (221), details (435).
225. Porch: where (570), details (537).
226. Portico: where (387), details (501).
227. Priest Hole: where (521), details (605).
228. Pyramid: where (462), details (483).

229. Recess: where (417), details (321).
230. Red Room: where (602), details (275).
231. Reflecting Room: where (608), details (321).
232. River Tunnel: where (594), details (562).
233. Rock-Walled Room: where (522), details (562).
234. Roof Garden: where (337), detaila (275).

235. Scullery: where (418), details (275).
236. Slime Slide: where (596), details (140).
237. Smithy: where (363), details (600).
238. Spherical Junction: where (598), details (562).
239. Spherical Rock Bubble: where (604), details (361).
240. Study: where (527), details (134).
241. Stonehenge: where (607), details (270).
242. Stone Room: where (399), details (427).

243. Table Room: where (420), detaila (164).
244. Treasury: where (365), details (562).

245. Underwater: where (591), details (591).

246. Vine: where (362), details (271).

247. Web Cavern: where (525), details (383).
248. Winding Corridor: where (556), details (275).
249. Woodshed: where (380), details (421).
250. Worm Wood: where (363), detaila (483).

Answera

260. Oxfam, 274 Banbury Road, Oxford OX2 7DZ.
261. In the middle of Stonehenge. See (241) and (270).
262. Wake it using the apell named in (452).
263. Beyond the locked door. See (242).
264. "Rub eyebright into eyes". It grows in (203).
265. Don't bite off more than you can chew.
266. Drop it in the (94).
267. Melt the (77) in the (237).
268. SW, W from the Roof Garden.
269. Take it confidently, without hesitation.

270. The best way in is SE, SE, W, SW, NW, NE, S.
271. Cut the (162) with any weapon.
272. South of the Pentagonal Room.
273. NW and N from the Rock-Walled Room.
274. Adventurera Club, 01-794-1261.
275. Just an ordinary place.
276. There are two, (31) and (51). See also (102).
277. Provided to hold the (29) but not really needed.
278. Pull the Lever.
279. East of the Entrance Hall.

280. Placates the Bat. For DET. See (463).
281. Where you atart.
282. For the MAD spell. See (470).
283. On an Altar, NE & N from the Diatorted Junction.
284. Part of you.
285. For the GAS spell. See (466).
286. Ants, Bloodworm, Slug and Spider.
287. See (69) or (129).
288. For the ZAP spell. See (473).
289. Buy it a drink.

290. Wear it for protection in combat.
291. For the SEE spell. See (482).
292. S, E from the Oak Panelled Corridor.
293. A container. Examine it.
294. Held by the Cherub. See (262).
295. For the HID spell. See (492).
296. Light it, but deal with the (142) first.
297. Keep moving.
298. Open the Front Door, IN and NW.
299. For the IBM apell. See (476).

300. Throw it at Myglar to kill him.
301. The Bat chases it away.
302. A weapon. For the KIL apell. See (488).
303. For the WOW spell. See (498).
304. Drink the water.
305. Underwater, (245), see (68).
306. SE of the Bone Room.
307. For the DOW spell. See (495).
308. IN, D, D, D, SW, N from the Pillar.
309. Throw it at the Slug.

310. For the FIN apell. See (479).
311. Walking about, near (235).
312. Pull up the (99).
313. For the FIX spell. See (502).
314. Gets you a bonus.
315. North of the Attic.
316. For the EYE apell. See (485).
317. Down from the (172).
318. Leave it alone.
319. For the MIS apell. See (505).

320. West of the Woodshed.
321. Just an ordinary place.
322. E, E, S from the Miaty Corridor.
323. For the ESP spell. See (508).
324. At every one-way exit.
325. Its puzzle was left out during the programming.
326. For the FLY apell. See (527).
327. SE, NE from the Hall of Statues.
328. Appears when you touch the Plate Armour.
329. For the DED apell. See (511).

330. Liverpool.
331. Take it to the Cold Store. See alao (25).
332. For the CAN spell. See (520).
333. Tell it the answer. See (126).
334. You can't reach it from below. See also (151).
335. I believe in Sanity Claws. For SAN. See (517).
336. If you kill aomething, its ghost can come back.
337. NE, NE from the Misty Corridor.
338. For the HYP spell. See (514).
339. E, SW, W, SW from the Landing Stage.

340. Socialista who mean it.
341. Not in the game.
342. In a cold place. See (102).
343. For the SPY apell. See (523).
344. Give any apell focus. See (5). I give the (115).
345. For the one with the Red Moon, aee (125), and for the one with the Taliaman, aee (154).
346. There'a a secret door in one room. See also (357).
347. Touch it to become young.. twice. See also (360).
348. Kill it, using magic, if you want the Shield.
349. Originally a "Gummer". Ugh. Examine it for a bonus.

350. Cut it with any weapon.
351. Go through the Glowing Gateway.
352. Rub it to travel to and from somewhere. See (221).
353. Wear them to walk on the Lake.
354. Blow it out quickly. Then see (343).
355. Up from the North Tower.
356. NW, SW from the Library (where the Booka are).
357. Push the Panela. See (370) for the right room.
358. Northeast of the Entrance Hall.
359. W, D, NW, W from the Winding Corridor.

360. Caat FLY on it to see what is beneath.
361. Read the Riddle. The answer is the third word of (603).
362. Beside the Front Door.
363. Somewhere else.
364. From the Woodpile, see (296).
365. SE, N from the Priest Hole.
366. Northweat of the Entrance Hall.
367. Cast FLY on the Weight before doing anything.

368. Wear it to breathe Underwater.
369. Rub the Taliaman.

370. S, SE from the Misty Corridor.
371. Open the right chest and look in. See (385).
372. Bury all its bones. See (36), (92) and (139).
373. Cut the mirror in the Attic with (58) to make the little one. Use this for (458)
374. Take everything.
375. Northwest of the Roof Garden.
376. D, D, S from the Slime Slide. Beyond tha Slug.
377. Just for amusement.
378. South of the Ice Room.
379. Rub the Lamp.

380. West of the Front Door.
381. Scare them off. See (398).
382. Pretty useless. See (400).
383. Cut the (166) with a weapon.
384. Pull it, if you like.
385. Cast DOW at each in turn. See also (396) & (459).
386. Held by the Statue. Use magic to get it. See (400).
387. N, N, W, N, W from the Glowing Gateway.
388. A quick way of getting around. There are exits from the Mists of Time to most places in the game.
389. There's something behind the Mirror. See (373). To see in tha dark, see (264).

390. Bury it, e.g in the Herb Garden. You need the (136)
391. SW and S from the Spherical Junction. See (367).
392. Throw Salt at it.
393. Pretty, but totally useless.
394. Just inside the Front Door.
395. Everywhere.
396. E.g: CAST DOW AT RED CHEST. See also (5).
397. In (218) and (240). Caat SEE.
398. Cast IBM at them.
399. In, N, NW, N, N, SE from the Portico. See (22).

400. Give the Mail to the Statue, but see (119) first. Then look at the Statue and see (411).
401. Stuck through the ceiling. See (414).
402. Excellent books and lesser games.
403. Frighteningly horrible. Hence see (413).
404. The interesting ones are (196) and in (242). For secret doors, aee (134).
405. S, SW from the Oak Panelled Corridor.
406. S, S, NW, S from the Rock-Walled Room.
407. Northeast from the Spherical Junction.
408. N, NW from the Collapsing Junction.
409. To bury things. See (72).

410. Down from the Slime Slide, past the Slug.
411. Cast FIN at it.
412. SW, SE from the Attic.
413. It doesn't like others of its kind. See (419).
414. Find the blade above the hilt. See (218). Then see (278) to free it.
415. Slothful and infested with bugs.
416. SW, W, D, E, SE from the Attic.
417. Beyond the Mirror. See (373).
418. South of the Rock-Walled Room.
419. Wave a Mirror at it.

420. Southeast of the Roof Garden.
421. Examine everything and see corresponding hints.
422. A Red Moon gimmick.
423. See (436) for details. To use magik, see (133). For individual spells, see (441), and for a complete list, see (441).
424. In the Sarcophagua.
425. South of the Red Room. Be careful and see (434).
426. Scenery. Ring it to summon the Nameless Horror.
427. Involved in the trickiest puzzle. See (531).
428. It's your own fault for killing things.
429. West from the Winding Corridor.

430. South of the Repository. See (341).
431. A famine-fighting charity.
432. All over the place.
433. Search it, once the (102) has gone.
434. Wear armour, or send someone else in first..
435. Go inside and head down.
436. To use a Spell, you need to know its name, e.g ESP, and own the corresponding object, the focus. There is a different focus for every apell. See (446) for more details and (459) for an example.
437. In many placea. See especially (94) and (245).
438. Up the Vine and go west.
439. Examine it, open it, or knock on it.

440. Enough to freeze the whatsits off a thingamajig.
441. Named in the following clues: (280), (282), (288), (291), (299), (302), (307), (310), (313), (323), (326), (329), (335), (338), (343), (452), (455), and (458). A total of 18.
442. You can't do anything about it.
443. Use it to cut aomething. See (101).
444. Kill it, or leave the horrible thing alone.
445. Protects you from any one spell. Most important.
446. Names are all three-letter words, in capitals, and are spread round the game. See also (580).
447. Useless.
448. Wear them until you find someone deserving. (456).
449. For the FAR spell. See (532).

450. In the Belfry. You need the (49) to take it.
451. Buried in the Dead End.
452. For the BOM apell. See (538).
453. Read you-know-what. Tricky, isn't it? See (484).
454. Aubrietas are very good. There are lots of shades.
455. For the XAM spell. See (535).
456. Give to the (78).
457. NE, N from the Entrance Hall. You can't do anything about it, directly. See (414).
458. For the ZEN spell. See (529).
459. Suppose you have the Pendulum and want to find if the Golem is magik. Uae the Dowsing spell, DOW, and "CAST DOW AT GOLEM". With experience, the pendulum swing can be interpreted to give your answer.

460. Sticking up in a hidden room, off (218).
461. Blocks enemy attacks.
462. In the Gloom. See (250).
463. Detects aome dangers. See (533)
464. Any improvement to your score, or any use of magik, increaaes your age. For the purposes of this game, you are assumed to die at 100. See also (481).
465. High up in the Arch-Roofed Corridor. See (484).
466. Sleep gas surrounds the target. See (541).
467. Examine it to learn a spell. See (484).
468. Usa it to lasso the Hilt.
469. Worn by the Golem. Sea (480)

470. Makes target mad. See (489).
471. West of the Bone Room. See (72).
472. Read it to learn about magik.
473. Lightning atrikes the target. See (543).
474. Drop the Gold into it.
475. Wait to learn a spell. And examine the (47).
476. Makea target fearful, uncertain and doubtful. A very powerful spell. See (559).
477. Somewhere else.
478. Waken it, using Magik, to learn a spell.
479. Turns mail-wearing target into a fish. See (549).

480. Give it something comfortable to wear. See (128).
481. Touching something rejuvenates you. See (125).
482. A spell to detect secret doors. See (553).
483. Not in this game.
484. Cast fly on yourself.
485. Creates a flying eye. See (557).
486. Play it to charm the Snake.
487. W, S from the Collapsing Junction. See (496).
488. Makes target berserk. See (499).
489. Allows use of harder spells. See also (585).

490. SW, W, D, E, N from the Attic.
491. Examine the Table and take everything.
492. Detects hidden objects. See (547).
493. SW, SE, NE, S, S, E from the Pentagonal Room.
494. E, N from the Bone Room.
495. Is target magic? See (555). For example, see (459).
496. Cut the Curtain with any weapon.
497. N, NE, W, N, N from the Oak-Panelled Corridor.
498. Impress target so it will obey you. See (545).
499. E.g to make you fight better. See (563).

500. Give it the Bones.
501. Scare away the Ants. See (398).
502. Cure target. See (567).
503. There's a spell which helpa, see (529). See also (221) and (241).
504. Type, e.g "kill werewolf" each turn, to attack it. You'll do better if you have a weapon and some armour. Magikal combat is possible, e.g using the spell named in (288). See (5).
505. Make target clumsy in combat. See (551).
506. Has very sharp claws. See (45).
507. "Created" by the spell named in (310).
508. Look into room in target direction. See (561).
509. Always have black hats, to distinguish them from the "freedom fighters" in white hats.

510. Magikally waken them for things to happen.
511. Dead zone. Cancel all spells. See (569).
512. It's a diamond ring. See (443).
513. Wake it magically to be taunted.
514. Hypnotise target so it obeys you. See (577).
515. A very old, powerful, evil wizard. See (530).
516. NE, N, NW, N from the Entrance Hall.
517. Make target sane. See (571).
518. E, NE, S, S, S from the Stone Room. See (427).
519. Cast IBM at them.

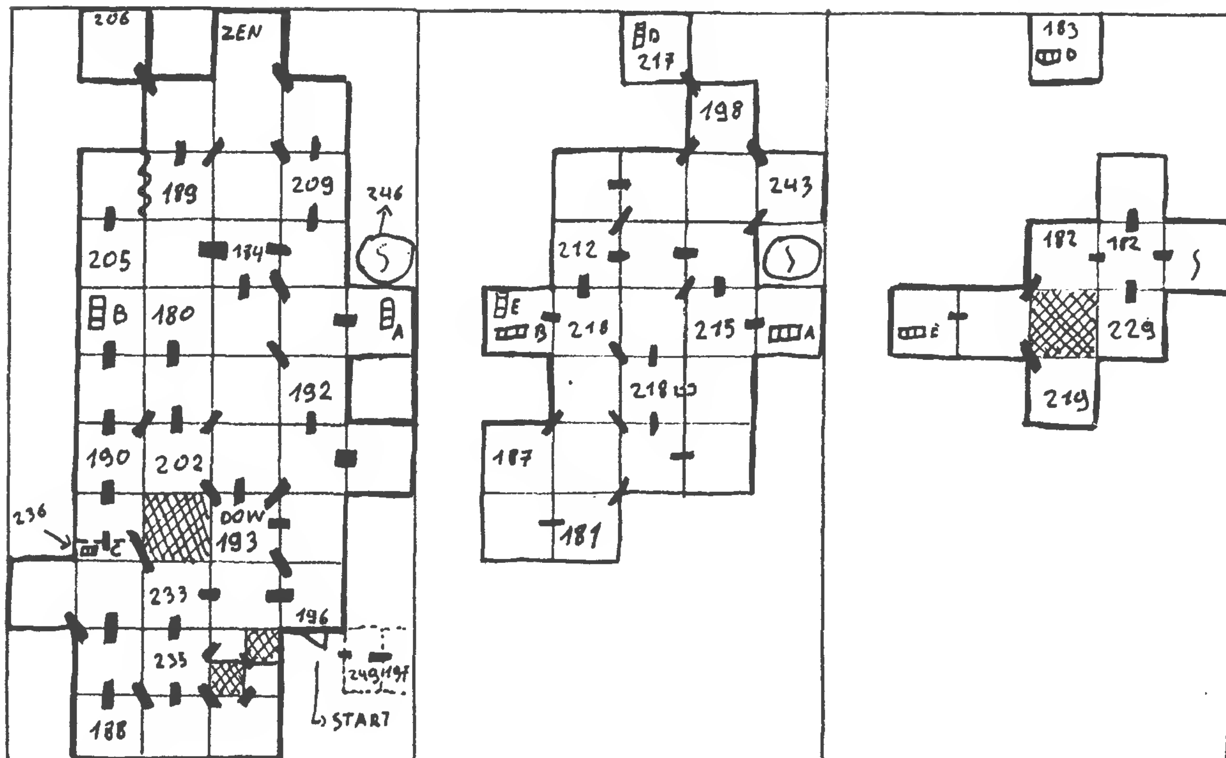
520. Cancel animation of target. See (565).
521. North of the Study. See (482).
522. IN, W, W from the Front Door.
523. See room where target is. See (581).
524. Killing him physically is not good enough as he'll just return as a ghost. So see (534) instead.
525. E, SW, W, SE, E, SE from the Landing Stage.
526. Target can fly. See (573).
527. N, NW from the Library.
528. You start with 100 stamina points and lose some for each wound. Zero stamina means death. See (539).
529. Takes you to the Mists of Time (388). See (579).

530. Remove hia use of Magik. See (540).
531. Get the door opened from the other side. See (542).
532. Teleport to where you last used magik. See (483).
533. They won't obey just like that. See (544)
534. Cancel all spells with the magik named in (329). See also (31).
535. Examines magik properties of the target. See (583).
536. The (49) helps when taking it. See (548).
537. Yet another dummy entry.
538. Brings some inanimate things to life. See (575).
539. To restore health, use the spell named in (313).

540. Make him sane with the spell mentioned in (335). Then see (524).
541. See (150) to learn. Focus, see (150) and also (285)
542. Cast ESP east to see beyond it. Then see (550).
543. See (164) to learn. Focus, see (23) and also (288).
544. Use the hypnosis spell named in (338).
545. See (213) to learn. Focus, see (21) and also (303).
546. Northwest from the Moon Room. See (593).
547. See (185) to learn. Focus, see (161) and also (295)
548. It chases away the Bloodworm and (560).
549. See (137) to learn. Focus, see (137) and also (310)

550. Cast BOM at the Idol and see (558).
551. See (41) to learn. Focus, see (169) and also (319).
552. Score involves becoming a better magician, shown by a decrease in sanity. You score points for learning spells, obtaining spell foci, the first use of each spell and for visiting places. There are a couple of bonusses, too. The better (lower) your sanity, the more spells you can use.
553. See (206) to learn. Focus, see (66) and also (291).
554. Cast BOM to waken the Picture, N from the Red Room.
555. See (115) to learn. Focus, see (115) and also (307)

gelijkvloers — 1e verdieping — 2e verdieping

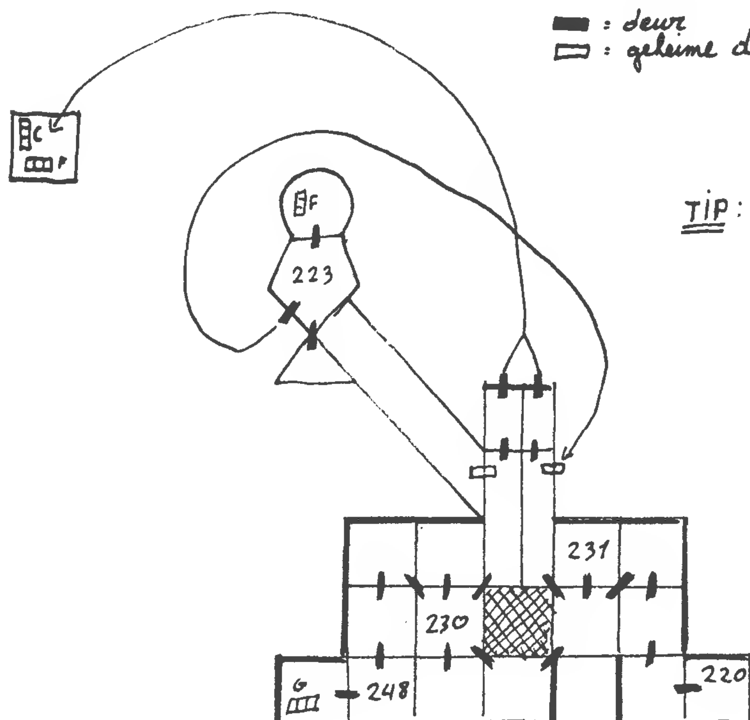


▯ : trap naar boven ▭ : trap naar beneden

S = liaan (in wijnrank)

▬ : deur

▭ : geheime deur (meestal maar van 1 kant te openen)

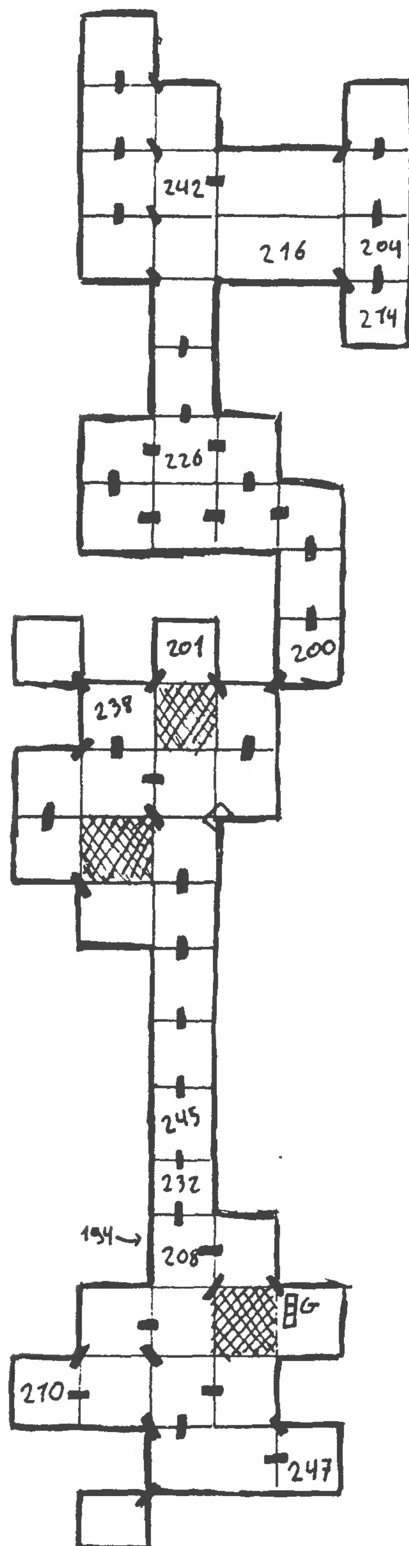


kelder

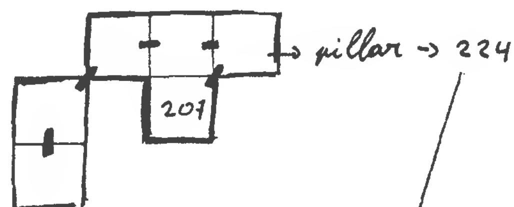
TIP: Het beste is om van iedere kamer de naam op te schrijven. Zo vindt men makkelijker zijn weg terug.

VERHOYE P.

onderground



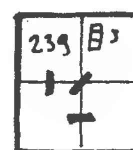
na wrijven talisman











Stonehenge -> zie 241

Mists of time -> zie 211

VERHOUYE P.

556. NW. S, S from the Red Room.
557. See (55) to learn. Focus, aee (88) and also (316).
558. Esp again, and cast HYP to control it. See (566).
559. See (33) to learn. Focus, aee (33) and also (299).

560. If hypnotised, see (338), can take the Wheel.
561. See (69) to learn. Focus, see (51) and also (323).
562. Just Scenery.
563. See (164) to learn. Focus, see (24) and also (302).
564. From the Dark Spawn. See (554).
565. See (199) to learn. Focus, see (41) and also (332).
566. Esp again, and enter. "Idol. open door".
567. See (155) to learn. Focus, see (159) and also (313)
568. The Wolfsbane keeps the Werewolf away.
569. See (20) to learn. Focus, see (170) and also (329).

570. Parked next to the Volvo.
571. See (119) to learn. Focus, see (45) and also (335).
572. Wake the Cherub using the spell named in (452).
573. See (220) to learn. Focus, see (38) and also (326).
574. Look at the Door and Vine. Eventually you'll want to climb the Vine and go into the Attic, but first go west to the Woodshed. See (582).
575. See (79) to learn. Focus, see (158) and also (452).
576. RAM SAVE and RAM RESTORE are like the normal versions, except for being much quicker to use. The disadvantage with them, of course, is that any saved position is lost when your computer ia turned off or if the program is reloaded from tape/disk. Versions which allow Oops, automatically save the position in one-or-more buffers whenever you move, and the oops command is very like RAM RESTORE. Note that. on large memory machines like the 128K Spectrum, you can use oops many times in succession to atep back a very long way through the game.
577. See (89) to learn. Focus, see (146) and also (338).
578. In the Misty Corridor. To take it, see (29).
579. See (114) to learn. Focus, see (101) and also (458)

580. Each spell needs a particular object to be present, for example FLY needs the Broom. (Note that, in general. there is a connection between the object needed and the spell.) See also (588).
581. See (148) to learn. Focus, see (40) and also (343).
582. Examine everything, then the nasty, light the wood and extinguish the candle before it burns away. Take everything and go west. See (590).
583. See (123) to learn. Focus, see (123) and also (455)
584. Give any object to the Ferryman and hop in. Then see (591).
585. See (153) to learn. Focus, see (81) and also (282).
586. Learn all the magik spells, find all their focus objects, and use them. Then tackle Myglar and cancel his magik. See (515) for Myglar.
587. See (227) to learn. Focus, see (49) and also (280).
588. Each spell cast makes you a year older. For an example of magik, aee (459).
589. See (191) to learn. Focus, see (48) and also (449).

590. Take everything from the Garden. Now "Examine all", and you're on your own. Good luck!
591. The boat passes above an Underwater Plaque which you should try to read. See (599).
592. See (207) and (245).
593. Dispose of the Moonbeast, see (403), then tell the Gargoyle the answer to the Riddle.
594. North of the Ferry.
595. Become this while in the Boat.. See (591).
596. S, S from the Distorted Junction.
597. Take the Bat. See (29).
598. N. N, NW. N from the River Tunnel.
599. Read it to learn about SAN. First see (68).

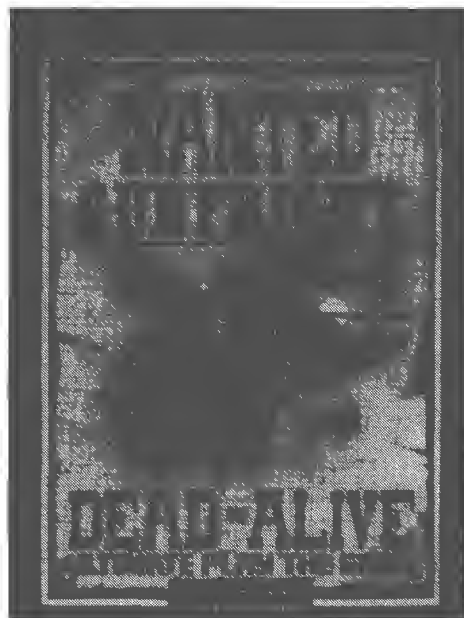
600. Flying helps.
601. S, NW, SW from the Oak-Panelled Corridor.
602. SE, SW from the Pentagonal Room.
603. Cast the fear spell.
604. IN, D, D. D, SW, N from the Pillar.
605. Go there to learn a spell.
606. Pulling the Rope is one way to summon the Horror.
607. Waken the Picture in the Rock-Walled Room, using the spell named in (452).
608. SW, SE. N from the Pentagonal Room.
609. Use the ZEN spell. See (579).

610. A weapon.
611. That's your lot.

Gunfright

(Ultimate, cassette)

Je mag niets aanraken, behalve muren en paarden. Met de paarden kun je sneller vooruitkomen, maar na een tijdje verdwijnt het paard. De bedoeling is van een bandiet op te zoeken en hem neer te schieten. Als je hem raakt komt er een revolvergevecht. Het gaat er dan om om hem eerder te raken dan hij schiet. Als de bandiet dood is, kom je in de volgende stage. Er is ook een zak geld in het dorp. Als je vrouwen of kinderen neerschiet, gaan er punten van je score af. Raak je ze aan, dan ben je een leven kwijt.

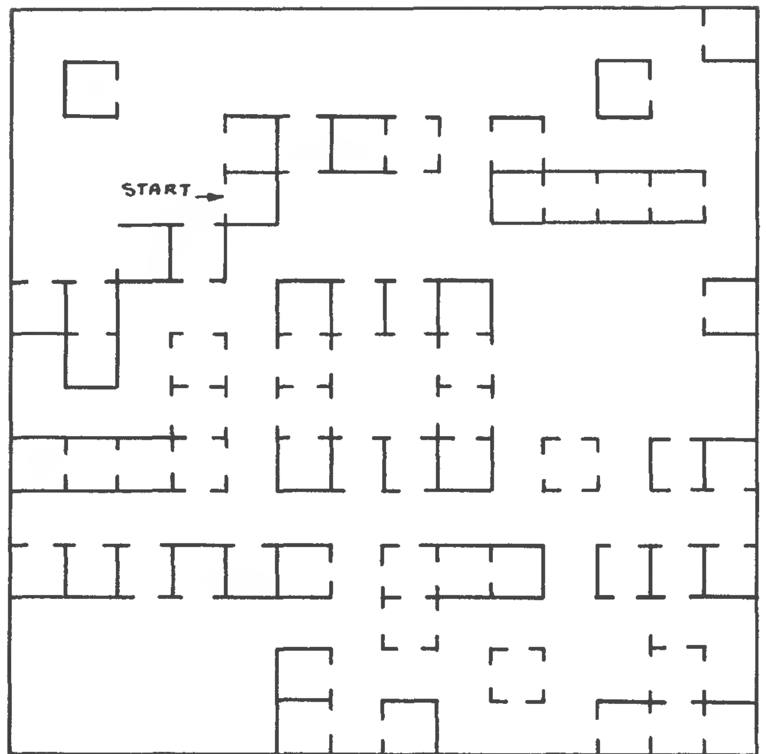


Hardboiled

(Methodic solutions, cassette/diskette)

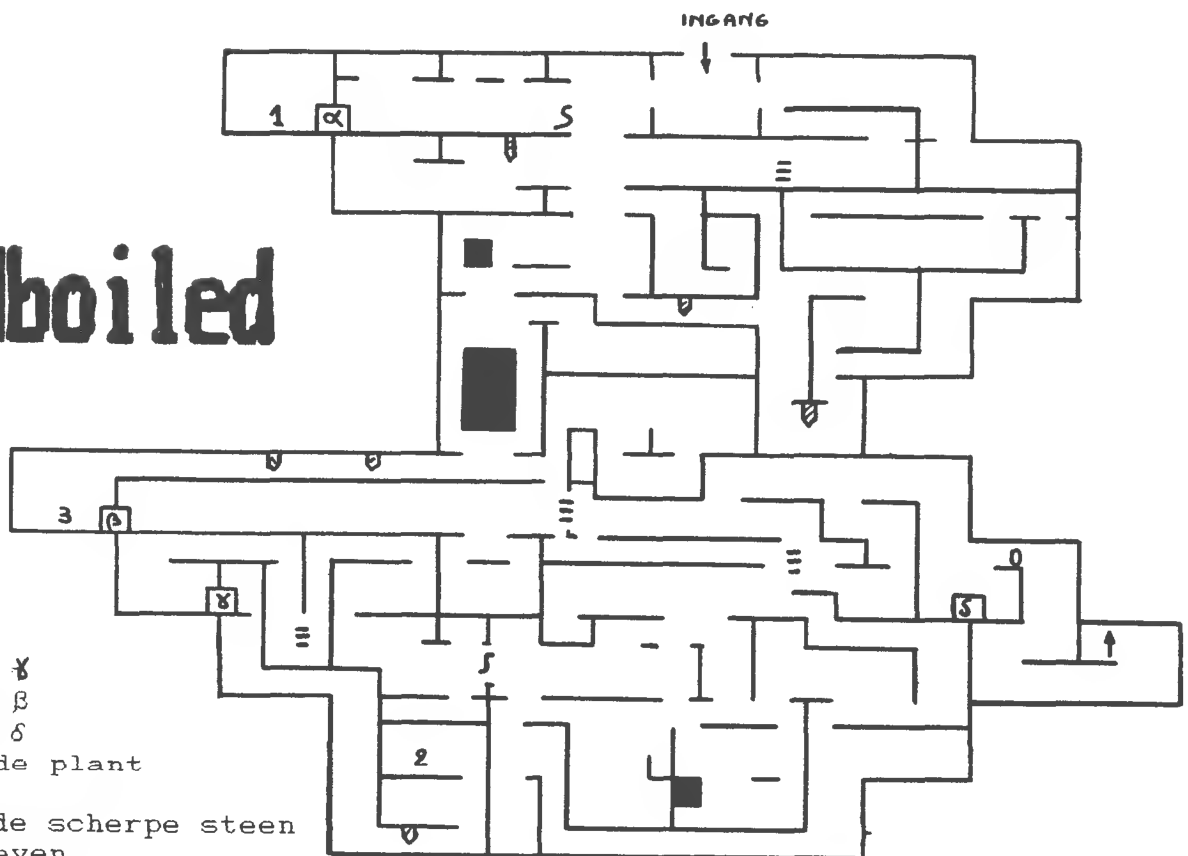
In het doolhof is de sleutel alfa en een soort kaart waardoor je bommen over de grond kan schieten. Je vijanden die laag bij de grond zitten worden zo geraakt. Appels en peren leveren energie. Met de andere voorwerpen kan je niets doen.

Gunfright



A. PLATEEUW.

Hardboiled



1 sleutel ɣ
2 sleutel β
3 sleutel δ
ʃ bewegende plant
≡
V bewegende scherpe steen
o extra leven
↑ opent gang sector β

De Sekte

(Radarsoft, diskette)

Om alle prentjes uit deze adventure te zien moet je als opdracht "DIA" geven.

Starquake

(Bubble bus, cassette)

Laad het eerste BASIC programma van cassette, list het, verwijder in de laatste regel ",r" en voeg het volgende toe:

```
1000 POKE&H9135,aantal levens
1010 SCREEN2
1020 DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704)
1030 X=USR(0)
```

De code's voor de teleport zijn:

ANGOR, ANTIO, ARGOL, DULAN, ERCOT, INDLE, KRANZ, KWAKE, OPTIN, RAZON, SNOOL, TARAQ, UPLAN, VORAX en ZODIA.

Cyberun

(Ultimate, cassette)

Typ het volgende programma in en run het:

```
10CLEAR200,&HE68E:BLOAD"naam1",R:BLOAD
"naam2",R
20BLOAD"naam3",R:POKE&H9B19,0:DEFUSR=&H87B2
:A=USR(0)
30BLOAD"naam4";POKE&H98D4,0:POKE&H98D8,0:
POKE&H98D9,0:DEFUSR=&HE146:A=USR(0)
```

Boom

(Aackosoft, cassette)

Toets MERGE"CAS:" en verwijder in de laatste regel ",r". Typ dan het volgende programma in:

```
1000 POKE&HC2BB,aantal levens
1010 DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704)
1020 A=USR(0)
```

Macross

(Bothtec, cartridge)

Als je op het beeldscherm "SCENE" ziet staan, druk dan tegelijk op CTRL en F1. Je kan nu een stage kiezen tussen 1 en 32.



Superrunner

(Ponica, cassette)

Dit zijn de codes voor de stages:

1: TAKE	11: RUMO
2: KANE	12: RIOU
3: MOTO	13: EDAO
4: MATS	14: NOWA
5: UIYO	15: RUSE
6: BETS	16: MACH
7: UNOD	17: IDAM
8: AMIY	18: IYAZ
9: ATAJ	19: AKII
10: IMMA	20: WATA

Parodius

(Konami, Megarom)

Tips betreffende Parodius (Nemesis 4): het password voor alle wapens is ZENBU. Het eerste bonusveld zit in stage 1. Je gaat voorbij het grote hoofd en dan ga je achter in zijn nek zitten. Het 2de bonusveld is in stage 5. Bij de 2de serie standbeelden ga je onder de derde vliegen. En zo ga je weer naar het bonusveld.

Terminus

(Mastertronic, cassette)

Een programma voor onbeperkt aantal kogels en energie:

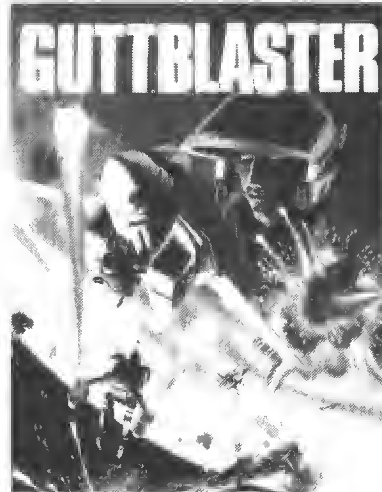
```
10 ' TERMINUS CHEAT-PROGRAMMA
20 ' GESCHREVEN DOOR SJM GALARZA
30 ' (C) 1988 MSX CLUB BELGIE
40 '
50 KEYOFF:SCREEN0:COLOR15,1,1:WIDTH40
60 POKE-1,((NOT(PEEK(-1))AND&HF0)+(NOT(PEEK(-
1))AND&HF0)\16)
70 IFPEEK(&HFB21)1THENPRINT"'CTRL'-TOETS IN-
GEDRUKT HOUDEN BIJ":PRINT"OPSTARTEN. PROBEER
HET OPNIEUW.":END
80 LOCATE5,10
90 PRINT"TERMINUS IS LOADING..."
100 BLOAD"CAS:",R
110 BLOAD"CAS:",R
120 BLOAD"CAS:":FORT=0TO200:NEXTT
130 FORI=0TO12
140 READA
150 POKE&HFE00+I,A
160 NEXT
170 DATA&H3E,0,&H32,&H5D,&HB7,&H3E,0
180 DATA&H32,&H66,&HBC,&HC3,0,&H8F
190 CLS:LOCATE0,10
200 INPUT"ONBEPERKTE KOGELS (J/N)";A$
210 LOCATE0,10:INPUT"ONBEPERKTE ENER-
GIE(J/N)";B$
220 IFA$="J"ORA$="j"THENPOKE&HEF06,&H3D
230 IFB$="J"ORB$="j"THENPOKE&HEF01,&H3D
240 DEFUSR=&HFE00
250 A=USR(0)
```



Guttblaster & Blow up

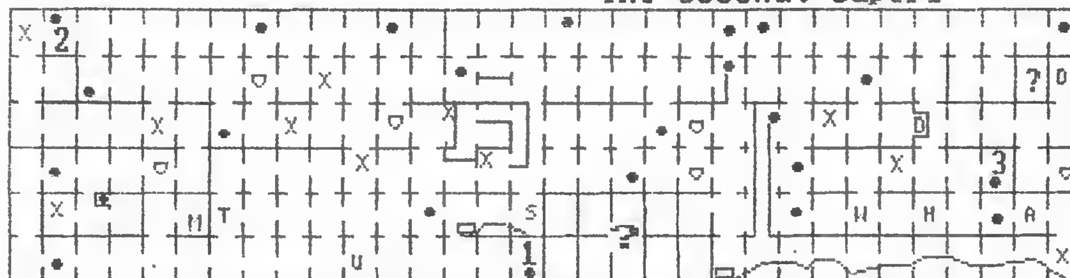
(Eurosoft, cassette)

Druk bij beide spellen op STOP en tik dan: COSMIC. Op het beeldscherm verschijnt de tekst "CHEAT MODE ON". Je hebt nu een oneindig aantal levens. Tik je nog een keer COSMIC dan wordt de cheat-mode uitgeschakeld.

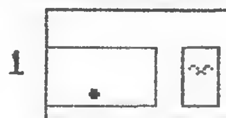


JACK THE NIPPER 2

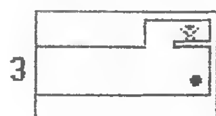
The Coconut Capers



STARTPLAATS:

1


2


3


ITEMS:

D:dynamiet
S:chocolade
T:touw
U:ui
M:muis
H:honing
▽:schild
•:kokos
⊓:karretje
X:leven
A:ananas
W:worm in kistje

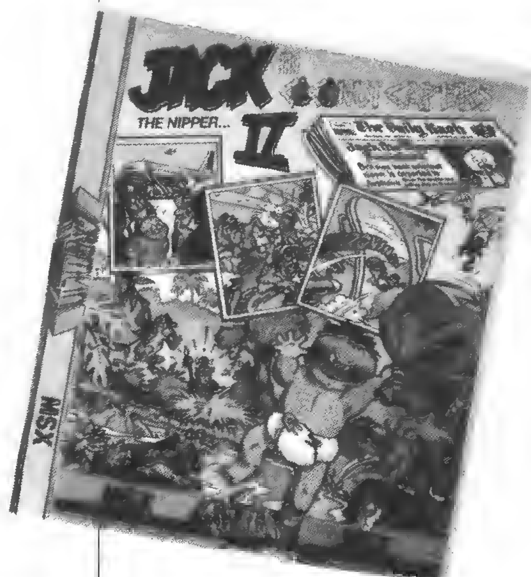
?:onbekend *

karretje :

← langzamer
→ sneller
vuurknop:gooien
(b.v.kokos)

*=Hoe moet je het dynamiet,touw,etc gebruiken?

Op de ?-plaatsen is wel te komen ,maar dit kan alleen door gebruik van dynamiet.Wie weet hoe je het dynamiet weggooit?
Op sommige plaatsen in het spel kun je gewoon niet via een kant in,je zult langs de andere kant moeten.

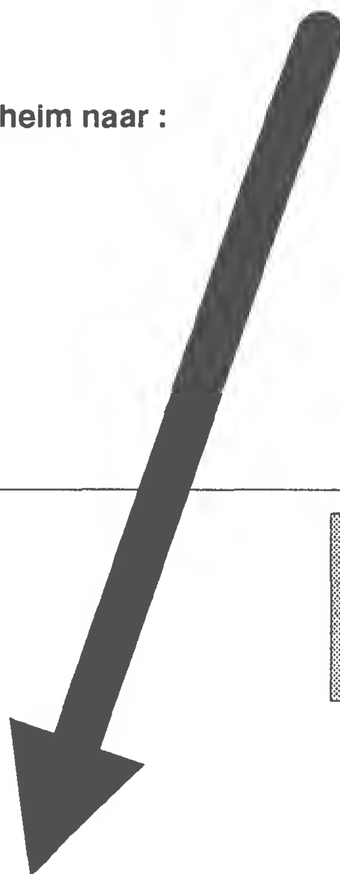


Wenst U de volgende uitgave van

het grote PEEKS, POKES en TRUUKS BOEK

GRATIS te ontvangen ?

Stuur dan uw waardevolle tip, map, truuk, geheim naar :

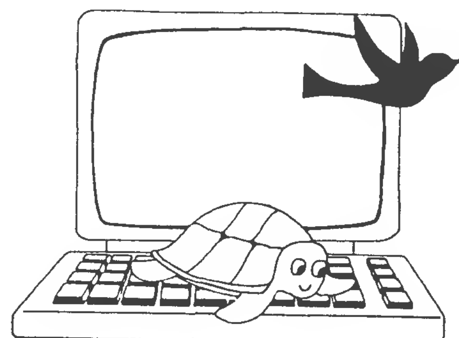


Wim Dewijngaert
Van Monsstraat 14
B-3000 LEUVEN

PERSOONLIJKE HIGHSCORES :

Een MSX LOGO WERKBOEK
met 50 boeiende projekten
om mee te stoeien
door John Peeters & Maria Randoe

schildpad besturen met joystick • schildpad op jacht • hartjes jagen • jagen met z'n tweeen • vang de dief • snel-tekenen • landkaarten maken • plattegronden tekenen • tekeningen bewaren • een lopende klok • een quiz • spreekwoorden raden • het woordenraadsel • flitswoordjes • het wat hoort er niet bij spel • meerkeuze toetsen • een zinnen-machine • recepten en menu's • computerpoëzie • de horoskoop • onthoudspelletjes • het com-binatiespel • computerhulp bij het huiswerk • omdraaien en sorteren • op bezoek bij de dok-ter • het dierenraadsel • dierenkennis • de computer als expert • galgje • memoryspel • mastermind • zeeslag • kerstballenspel • helikopterreis • Tour de France • de elfsteden-tocht • diamant in het labyrint • een paardenwedrenrace • een sommetjesmachine • hoofdrekenen met de computer • test je intelligentie • handig rekenwerk • grafieken maken • muziek maken • een lied-jesparodie • de computer als piano • geluidseffecten bij spelletjes • muziek uit het heelal • logo in een notendop • logo hulpcommando's • van engelse naar nederlandse logo



50
MSX-LOGO
PROJEKTEN

De tekenwereld voorbij ....

50 MSX LOGO PROJECTEN (boek) .... 590 fr / fl 33
50 MSX LOGO PROJECTEN (boek + schijf)....... 990 fr / fl 55
verkrijgbaar bij uw MSX dealer of bij
MSX CLUB Mottaart 20 3170 Herselt

een abonnement op

MSX CLUB MAGAZINE:

uw MSX-computer wordt er beter van !





jaarabonnement (6 nummers, van januari tot december)	850 fr / fl 45
diskabonnement (6 nummers, van januari tot december)	2250 fr / fl 122

abonneren kan door overschrijving op onze bankrekening :
t.n.v. DAInamic V.Z.W.
voor Belgie :
GENERALE BANK TONGERLO 230-0096323-22
voor Nederland :
AMRO BAARLE-NASSAU 46.07.36.051 (of giro 1091055)



• DRAW :
GRAPHIC MACRO LANGUAGE
• INHOUD JAARGANG '87
• DALLAS :



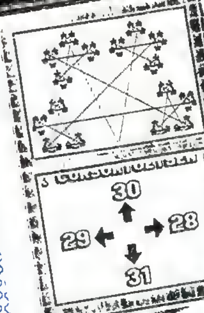


• Printer Selector Interface
• Mini-uurrooster
• Wereldoorlog III
• Banner
• USAS & SALAMANDER
• ... van Belgie



• Programmeertechnieken :
DRAW (vervolg)
• SCROLLING
met logische operatoren
• afdrukken met ...





• Programmeertechnieken :
FRACTALS
• SCROLLING
horizontaal
• DRAWING-progra...
• SLANG
• SOFTWAREBES...
• CURSORBESTU...



• Programmeertechnieken
• TRON jarig
• EXTRA FONTS
voor DYNAMIC PUBLISHER
• tekenen met LOGO
• Notenles
• Schuifraam
• MSX polemiek
• Veilig Leren Lezen
• Universele I/O
• DARTS
• 30 MSX hits
MSX-LOGO/LCN-LOGO
SUPER IMPOSE & VIDEO
...tiketten afdrukken
...tacommunicatie
...eltips
...TRA :
...NEWS (bij het diskabonnement)
...a's adressen & routines

MSX-club BELGIË - NEDERLAND





• Programmeertechnieken :
EDIT-mogelijkheden
• CHECKSUM-programma
• Kruimeldief
• SUPERFONT - DYNAMIC PUBLISHER
• Truukendoos
• LOGO : kerstballenspel
• Educatief spel : Meest - minst
• TURBO PASCAL :
snelle scherm-uitvoer
file-extensies
• nieuwe FONTS
voor DYNAMIC PUBLISHER
• DANGER RACER
• Softwarebesprekingen
• Speeltips 14
• Computervirussen ?
• KINGS VALLEY II
• Vraagrubriek
• Electronicaprojecten :
technische bijzonderheden
tekenplank
• HCC-dagen 1988
EXTRA :
• MSX NEWS 2 (voor diskabonnees)

50 LOGO PROJECTEN

een uitgave van MSX-club BELGIË - NEDERLAND

Hugo Dewijngaert

SPEELTIPS VOOR:

ALPHA-ROID
ARMY MOVES
BACK TO THE FUTURE
BARNSTORMER
BATMAN
BLOW UP
BOOM
CASTLE (GALIOUS)
CHILLER
COURAGEOUS PERSEUS
CYBERUN
DAIVA STORY 4
DE SEKTE
DECATHLON
DOG FIGHTER
EGGERLAND CODE-TABEL
EGGERLAND II
FEUD
FIRE BIRD
FIRE HAWK
FIRE RESCUE
FORMULA 1 SIMULATOR
GOONIES
GUNFRIGHT
GUTTBLASTER & BLOWUP
HARDBOILED
HEIST LEVEL II
HYDLIDE
HYPE
JET SET WILLY 2
KEYSTONE KAPERS
KONAMI-COMBI
KUNGFU 2
KUNGFU-MASTER
L'AFFAIRE
MACROSS
MAGICAL KID WIZ
MAZE OF GALIOUS
METAL GEAR
NEMESIS
NEMESIS 2
NINJA II
PARODIUS
PASTFINDER
PENGUIN ADVENTURE
PIPPOLS
POLICE STORY
PRICE OF MAGIC
PROTECTOR
RADX-8
SORCERY
SOUL OF A ROBOT
STARQUAKE
SUPER RAMBO SPECIAL
SUPERRUNNER
TERMINUS
TERRAMEX
THE DAMBUSTERS
THESEUS
USAS
VAMPIRE KILLER
WIZARD'S LAIR
ZAKILWOOD
ZANAC EX
ZOO



